چاپ دوم

Start Now!

همراه با DVD

کلید

Graphic softwares

نرم افزارهای گرافیکی



ایجاد آلبوم سه بعدی متحرک

جا دادن و متحرک سازی منظره ها

ایجاد انیمیشن سخنگو از عکس های ثابت

تبدیل تصاویر (morph)

بزرگ کردن تصاویر بدون افت کیفیت

ساخت تصویر با حروف

طراحی آیکون

تغییرات فانتزی در عکس ها با نرم افزارهای کارآمد

حسین مهدویان ـ رضا مهدویان

www.kelid.ir

« مجموعه کتابهای کاربردی کلید »

کلید

نرم‌افزارهای گرافیکی

حسین مهدویان

رضا مهدویان



سرشناسه	: مهدویان، حسین، ۱۳۶۸.
عنوان و نام‌پدیدآور	: کلید نرم‌افزارهای گرافیکی / حسین مهدویان، رضا مهدویان.
مشخصات نشر	: تهران: کلید آموزش، ۱۳۹۰.
مشخصات ظاهری	: ۱۲۸ ص.: مصور(بخشی رنگی).
فروست	: ... مجموعه کلید/ طراح و مجری مجموعه منصور سجاد؛ ۸۷.
شابک	: 978-600-5656-70-1
وضعیت فهرست‌نویسی	: فیپا
موضوع	: گرافیک کامپیوتری -- نرم افزار
شناسه افزوده	: مهدویان، رضا، ۱۳۶۳-
رده‌بندی کنگره	: ۱۳۹۰ ۸ک۸۳۵م/ T ۳۸۵
رده‌بندی دیویی	: ۰۰۶/۶۸۶
شماره کتابشناسی ملی	: ۲۲۸۵۰۲۶

کلید نرم‌افزارهای گرافیکی

از مجموعه

کلید ـ ۸۷

info@sajadco.com

طراح و مجری مجموعه: **منصور سجاد**

مدیر تحریریه: **احسان مظلومی**

مؤلف: **حسین مهدویان ـ رضا مهدویان**

مدیر تولید و طراح جلد: **مهدی سجاد**

ناشر: **انتشارات کلید آموزش**

شمارگان: **۳۰۰۰ جلد**

نوبت چاپ: **چاپ دوم ـ آذر ۱۳۹۰**

شابک: **۹۷۸-۶۰۰-۵۶۵۶-۷۰-۱**

قیمت همراه با **DVD: ۳۰۰۰ تومان**

مرکز پخش: **۰۲۱-۶۶۴۰۶۰۶۱-۶۶۹۵۳۰۷۳**

۰۳۱۱-۲۲۲۳۷۲۵

۰۲۵۱-۷۷۳۵۴۱۱

برنامه‌ریزی، هدایت و نظارت بر مجموعه کتابهای کاربردی

«کلید»

منصور سجاد

چاپ اول	:	اردیبهشت ۱۳۹۰
چاپ دوم	:	آذر ۱۳۹۰

برای طرح سوالات خود و گفتگو با مؤلفین کتاب می‌توانید به انجمن کلید به آدرس

www.Kelid.ir/Forum

مراجعه کنید.

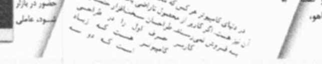
آموزش کامپیوتر با مجموعه کتابهای کلید

بر اساس نظرسنجی که در سال ۸۱ انجام شد، کتابهای کامپیوتر موجود در ایران با توجه به اینکه اکثراً از متون خارجی ترجمه شده‌اند، با زیرساختار فرهنگی و همچنین امکانات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری موجود در ایران هماهنگ نیست. همچنین در مبحث آموزش کمتر کتابی برای مخاطبین مبتدی منتشر شده است، مجموعه کتابهای کلید با هدف رفع این مشکلات تولید شده است. در این مجموعه با نگرش به سیستم نوین آموزش در دنیا، مباحث مختلف به صورت کاملاً کاربردی و قدم به قدم آموزش داده می‌شود و خواننده کتاب مستقیماً با پروژه‌های عملی درگیر می‌شود. به این ترتیب بدون اینکه از حجم اطلاعات ارائه شده وحشت کند با نرم‌افزار یا محیط مورد نظر آشنا شده و به صورت قدم به قدم آن را فرا می‌گیرد به صورتی که اگر اطلاعات قبلی او از کامپیوتر در حد یک اپراتور ساده باشد با انجام مرحله به مرحله کتاب می‌تواند به نرم‌افزار یا محیط مورد بحث مسلط شده و به اجرای پروژه‌های عملی بپردازد. مؤلفین این کتابها هر کدام در موضوع مورد نظر حرفه‌ای می‌باشند و در انتخاب آنها توانایی عملی آنان مد نظر قرار گرفته است.

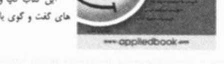
















فهرست مطالب

جهت مشـــاهده تصاویر به صورت رنگی به DVD همراه کتاب مراجعه کنید.



پیشگفتار

عکس‌ها جزئی از خاطرات ما را تشکیل می‌دهند، تصاویری که گذشته ما را به نوعی زنده می‌کنند و می‌توانند لحظات خوشی را برای ما به ارمغان بیاورند. امروزه با وجود دوربین‌های دیجیتال، عکس‌برداری بسیار آسان شده است و اکثر ما تعداد زیادی عکس در کامپیوترمان داریم. اگر در عکاسی آماتور باشیم، تعداد زیادی از عکس‌هایمان کیفیت خوبی ندارند. برای تغییر دادن عکس‌ها و بهبود کیفیت آن‌ها، باید با نرم‌افزارهای ویرایش عکس آشنا شویم که این کار هم وقت و هزینه زیادی می‌خواهد و شاید نیازمان هم آنقدر شدید نباشد که بخواهیم یک نرم‌افزار حرفه‌ای را یاد بگیریم.

اما راه دیگری هم هست. نرم‌افزارهایی در بازار وجود دارد که دقیقاً برای ما ساخته شده‌اند. این نرم‌افزارها کارکرد بسیار ساده‌ای دارند و معمولاً نتیجه‌های جالبی هم می‌دهند. از بریدن و تغییر سایز عکس‌ها گرفته تا رنگی کردن و افزودن جلوه‌های ویژه و حتی متحرک کردن عکس، برای هر کاری نرم‌افزار کوچکی هست که بتواند آن کار را ساده و قابل قبول انجام دهد. می‌توانیم این نرم‌افزارها را خرده ریزه‌های گرافیکی بنامیم. در این کتاب به معرفی و آموزش تعدادی از این نرم‌افزارهای جالب خواهیم پرداخت و کارایی‌های آن‌ها را به شما نشان می‌دهیم. البته هر نرم‌افزار ممکن است کارایی‌های دیگری هم داشته باشد که می‌توانید خودتان کارایی‌های دیگر را امتحان کنید.

این کتاب برای چه کسانی مناسب است؟

این کتاب برای افرادی است که به کارهای گرافیکی و کار روی عکس‌ها علاقه‌مندند. از طرفی آنقدر وقت ندارند که بطور حرفه‌ای به نرم‌افزارهای

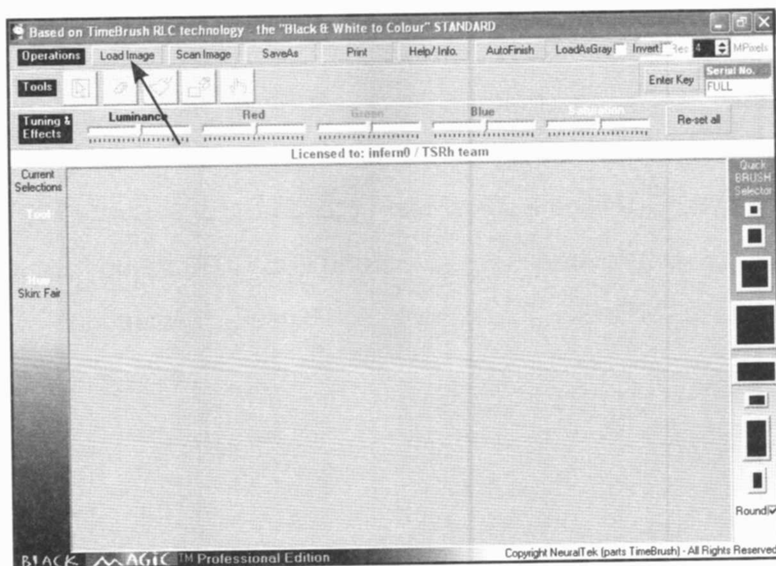
پیچیـــده بپردازند و آن‌هـــا را یاد بگیرند. آن‌هایی کـــه می‌خواهند به راحتی عکس‌هایشـــان را ویرایش کنند و اشکالات عکس‌ها را برطرف کنند. برای مطالعه این کتاب نیازی به دانش کامپیوتری زیادی ندارید. همین که بتوانید با کامپیوتر کار کنید کافی است.

فصل اول
رنگی کردن تصاویر سیاه و سفید با Black Magic Pro

درس اول: رنگی کردن مناظر

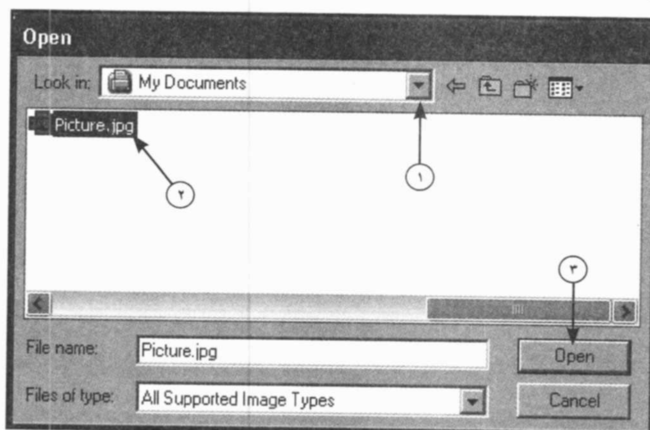
Black Magic Pro نرم‌افزاری قدرتمند و حرفه‌ای برای رنگی کردن تصاویر سیاه و سفید می‌باشد. البته باید در نظر داشته باشید که رنگی کردن یک عکس قدیمی و سیاه و سفید به کمی زمان و حوصله نیاز دارد ولی مطمئناً نتیجه رضایت بخشی در برخواهد داشت.

برای شروع، نرم‌افزار را اجرا کرده و با استفاده از دکمه‌ی Load Image Load Image عکس مورد نظر خود را وارد محیط برنامه کنید در تصویر ۱ نمایی از محیط برنامه می‌بینید.



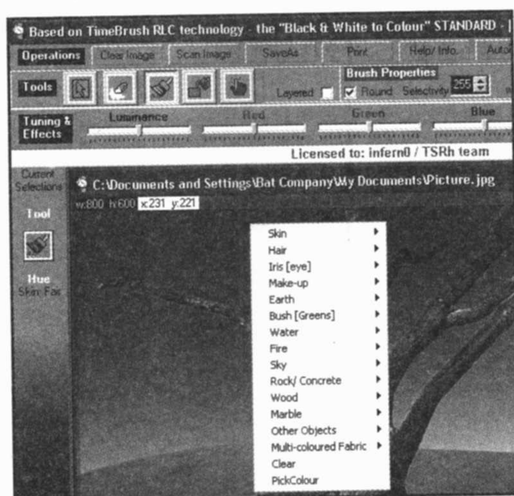
تصویر ۱

می‌خواهیم عکسی را وارد محیط برنامه کنیم. به قسمت دلخواه از هارد دیسک خود رفته (تصویر ۲ شماره ۱) و پس از انتخاب عکس مورد نظر (تصویر ۲ شماره ۲) برروی Open کلیک نمایید. (تصویر ۲ شماره ۳)



تصویر ۲

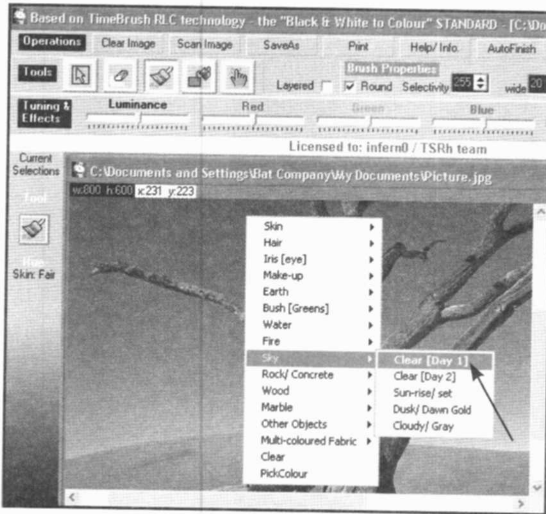
با این کار عکس در محیط نرم‌افزار باز شده و یک منو روی صفحه نمایش ظاهر می‌گردد (تصویر ۳) که شامل گزینه‌های زیادی می‌باشد که این گزینه‌ها به ترتیب عبارتند از: Skin (پوست)، Hair (مو)، Iris Eye (چشم)، Make up (آرایش)، Earth (زمین)، Brush Greens (قلم‌موی سبز رنگ)، Water (آب)، Fire (آتش)، Sky (آسمان)، Rock (تخته سنگ)، Wood (چوب) و...



تصویر ۳

همانطور که از اسم‌ها پیدا است، هر کدام برای موارد خاصی کاربرد دارد برای مثال اگر بخواهیم عکس صورت یک انسان را رنگی کنیم، از گزینه Hair برای رنگی کردن موها، از Eye برای رنگ کردن چشم‌ها، Skin برای پوست و از سایر رنگ‌ها برای رنگ کردن پیراهن و سایر جزئیات استفاده می‌کنیم. این به سلیقه شما بستگی دارد. در این مثال برای رنگ کردن آسمان، از قسمت Sky، گزینه Clear [Day 1] را انتخاب کنید (تصویر ۴). با این عمل نشانگر ماوس تغییر کرده و به علامت + تبدیل می‌شود

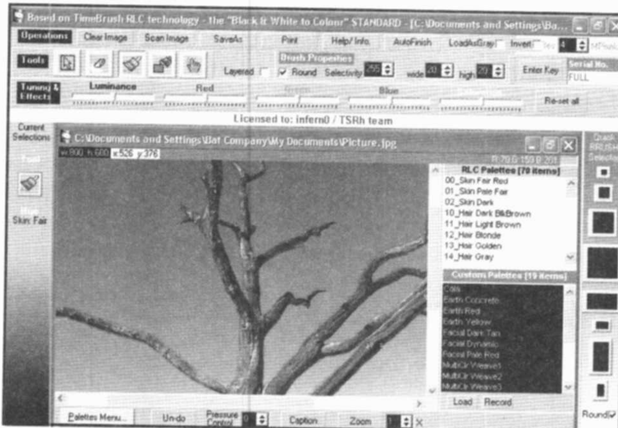
نکته ...
اگر احیاناً این منو از روی صفحه نمایش ناپدید شد، بر روی عکس راست کلیک کنید تا دوباره ظاهر گردد.



تصویر ۴

برای رنگ کردن آسمان، به صورت زیر عمل نمایید:

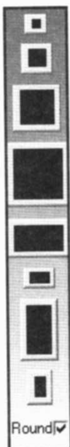
ماوس را به قسمت‌هایی که قصد رنگ کردن آن را دارید (آسمان) برده، کلیک کرده و در حالی که آن را نگه داشته‌اید، در جهت‌های مختلف حرکت دهید تا کل آسمان با رنگ آبی رنگ‌آمیزی شود. (تصویر ۵)



تصویر ۵

نکته ...

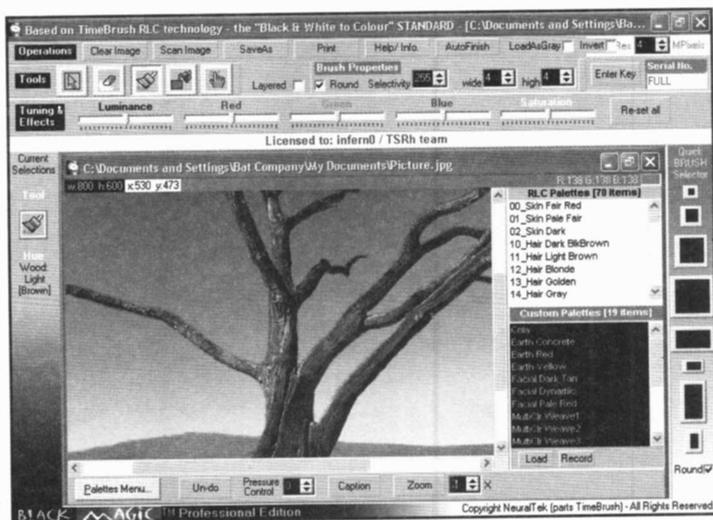
اگر در رنگ کردن جایی از تصویر دچار اشتباه شدید، از پاک کن که در جعبه ابزار قرار دارد، استفاده نمایید.



تصویر ۶

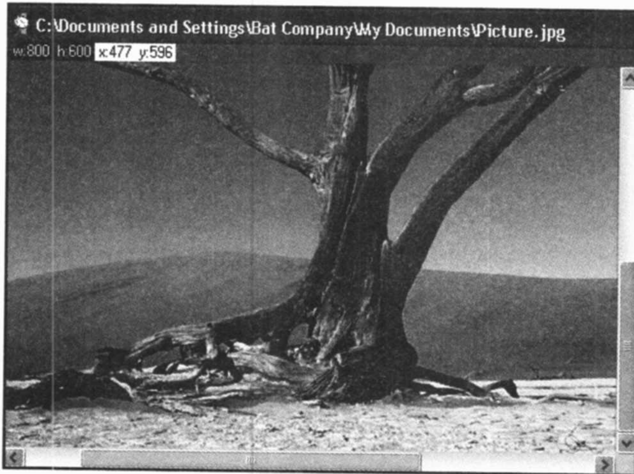
برای بزرگ و کوچک کردن اندازه قلم‌مو از سمت راست پنجره برنامه، اندازه مورد نظر را انتخاب کنید اما حالت پیش فرض گزینه مناسبی است و نیاز به تغییر ندارد. (تصویر ۶)

پس از اتمام آسمان، نوبت به رنگ کردن درخت می‌رسد. شما می‌توانید از هر رنگی استفاده کنید. این به سلیقه شما بستگی دارد اما رنگ قهوه‌ای روشن بیشتر جلب توجه می‌کند و عکس را زیباتر می‌کند برای مثال بر روی تصویر کلیک راست کرده و از قسمت Wood گزینه Light Brown را انتخاب کنید و همانند روش ذکر شده در بالا، شروع به رنگ کردن درخت نمایید. (تصویر ۷)



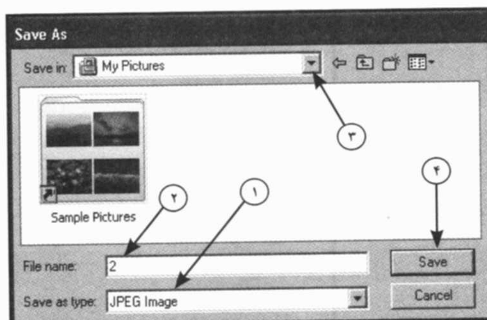
تصویر ۷

پس از اتمام کار نوبت به رنگ کردن ماسه‌ها و زمین می‌رسد. برای رنگ کردن ماسه‌ها، بر روی عکس کلیک راست کرده و از قسمت Other Objects گزینه Gold را انتخاب کنید. برای رنگ کردن زمین نیز می‌توانید از یک رنگ دلخواه استفاده نمایید. برای مثال از قسمت Wood گزینه Golden Brown را انتخاب کنید و شروع به رنگ کردن آن نمایید. (تصویر ۸)



تصویر ۸

به شما تبریک می‌گوییم. شما به همین سادگی موفق شدید یک عکس سیاه و سفید را به راحتی و بدون هیچگونه مشکلی رنگی کنید. برای ذخیره تصویر از قسمت بالا، روی دکمه SaveAs Save As کلیک کنید. در پنجره‌ای که باز می‌شود، از قسمت Save As type گزینه JPEG را انتخاب کرده (تصویر ۹ شماره ۱) و پس از تایپ نام (تصویر ۹ شماره ۲) و مشخص کردن محل مناسب برای ذخیره فایل (تصویر ۹ شماره ۳) ، بر روی Save کلیک کنید. (تصویر ۹ شماره ۴)



تصویر ۹

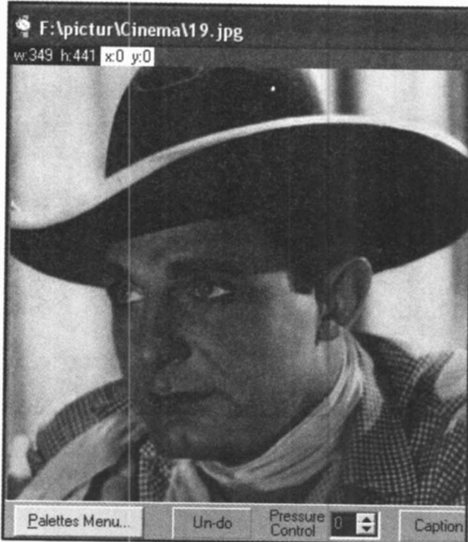
درس دوم: رنگی کردن صورت

حال می‌خواهیم تصویر یک چهره را رنگ‌آمیزی کنیم. با استفاده از کلید Load Image Load Image عکـس مورد نظرخـود را وارد محیط برنامه کنید. به عنوان مثال تصویر موجود را می‌توانید از DVD همراه این کتاب، باز کنید پس از وارد کردن عکس، برای بزرگ‌نمایی تصویر، در قسـمت پایین عدد مورد نظر خود را وارد کنید، (تصویر ۱۰ شماره ۱) سپس دکمه Zoom را کلیک کنید. (تصویر ۱۰ شماره ۲)



تصویر ۱۰

برای رنگی کردن کلاه ابتدا بر روی تصویر کلیک راست کرده و از قسمت Hair یکی از گزینه‌ها را انتخاب کنید. برای مثال Dark یا تیره را برگزینید و شروع به رنگ کردن کلاه کنید برای رنگ کردن پوست ابتدا بر روی تصویر کلیک راست کرده و از قسمت Skin یکی از رنگ‌ها راانتخاب کنید برای نمونه Dark را برگزینید. برای رنگ کردن چشم نیز از قسمت (eyeIris) یکی را برگزینید برای مثال Brown/Black یا قهوه‌ای/ مشکی را انتخاب نمایید. به منظور رنگ کردن پیراهن نیز از یک رنگ دلخواه استفاده نمایید، برای نمونه ما از قسمت Wood گزینه Dark Brown یا قهوه‌ای تیره را انتخاب کرده‌ایم.



تصویر ۱۱

برای رنگ کردن شال هم می‌توانید از یک رنگ دلخواه استفاده کنید. رنگ انتخابی ما برای این قسمت، رنگ سبز (Green) از بخش marble می‌باشد. برای رنگ کردن پشت زمینه تصویر نیز، از رنگ تیره (Dark) موجود در قسمت Earth استفاده شده است.و این هم تصویر نهایی (تصویر ۱۱)

پس از رنگ کردن کل تصویر آن را با کلیک روی دکمه Save As ذخیره نمایید.

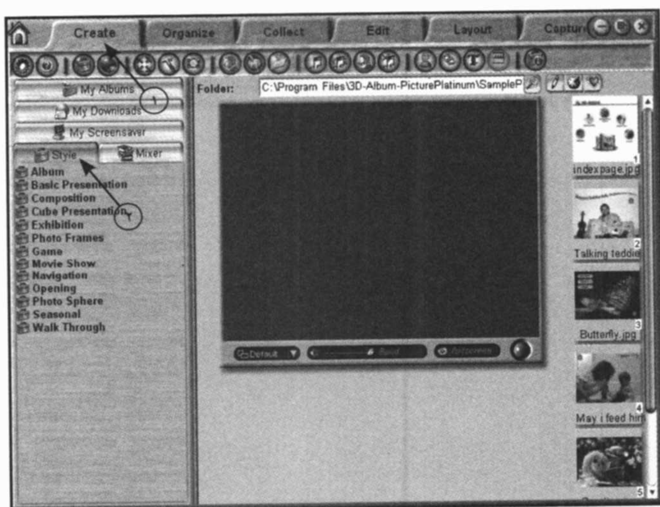
جهت مشاهده تصاویر به صورت رنگی به DVD همراه کتاب مراجعه کنید.

فصل دوم
ایجاد آلبوم سه بعدی متحرک با
3D Album Picture Pro

درس اول: طراحی آلبوم عکس

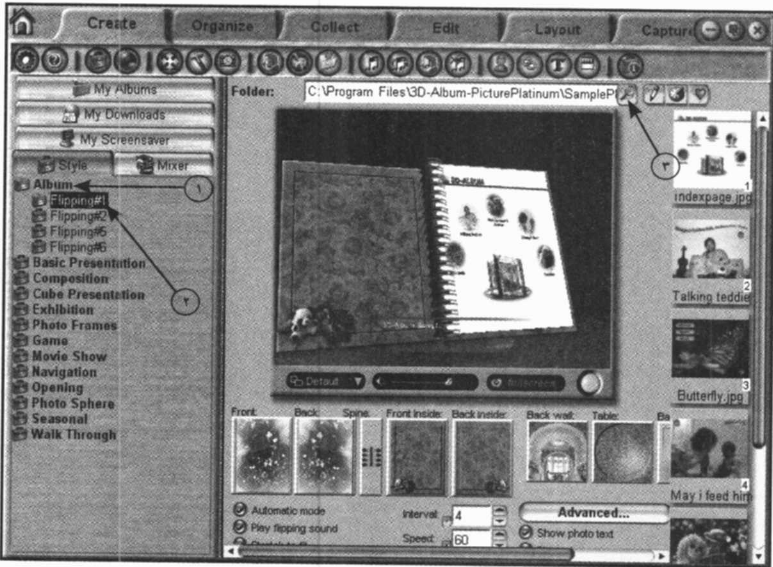
کار با نرم‌افزار 3D Album Picture Pro بسیار ساده است. به کمک آن می‌توانید از عکس‌هایتان کلیپ‌های سه بعدی جذابی خلق کنید. این نرم‌افزار به شیوه‌ای جالب، از عکس‌های شما، آلبوم سه بعدی و در عین حال متحرک می‌سازد. محیط آلبوم‌ها بسیار زیبا بوده و می‌توانید در محیط آلبوم حرکت کرده و عکس‌ها را مشاهده نمایید.

برای ساخت یک آلبوم سه بعدی مراحل زیر را دنبال کنید: پس از نصب نرم‌افزار و اجرای آن، زبانه Create (تصویر ۱۲ شماره ۱) و سپس Style را انتخاب کنید. (تصویر ۱۲ شماره ۲)



تصویر ۱۲

از فهرست سبک‌های موجود در زبانه Style، یکی را به دلخواه انتخاب کنید. برای مثال Album را انتخاب نمایید. (تصویر ۱۳ شماره ۱) سپس یکی از چهار گزینه ظاهر شده را برگزینید (تصویر ۱۳ شماره ۲) تا پیش نمایش حرکت آلبوم سه بعدی را در پنجره Preview مشاهده کنید.

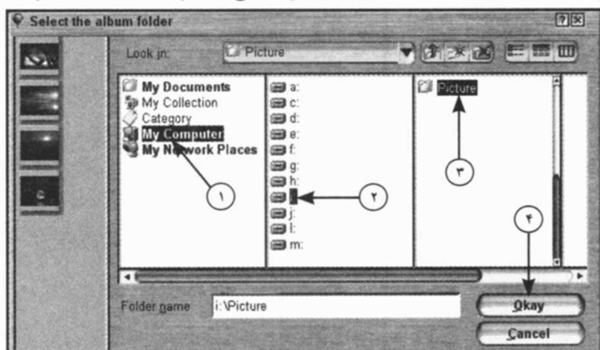


تصویر ۱۳

می‌خواهیم عکس‌های مورد نظر خود را به صفحات متحرک آلبوم اضافه کنیم. برای این کار روی دکمه ذره‌بین موجود در کنار کادر Folder در بالای پنجره پیش نمایش کلیک کنید. (تصویر ۱۳ شماره ۳)

در پنجره باز شـــده، مسیر تصاویر خود را بر روی هارد دیسک مشخص کنید. به این نکته توجه کنید که عکس‌های مورد نظر خود را درون یک پوشه با نام مناسب قرار دهید (برای مثال پوشه Picture) چون با انتخاب پوشه کل عکس‌های موجود درون آن وارد محیط برنامه می‌شود. پس از انتخاب پوشه

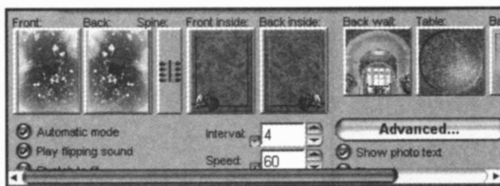
حاوی عکس‌های مورد نظرتان، روی دکمه Okay کلیک کنید (شـــماره‌های موجـــود در تصویر ۱۴ مراحل انجام کار را نشـــان می‌دهد) برای مثال شـــما می‌توانید پوشه Picture را از DVD همراه این کتاب است انتخاب کنید.



تصویر ۱۴

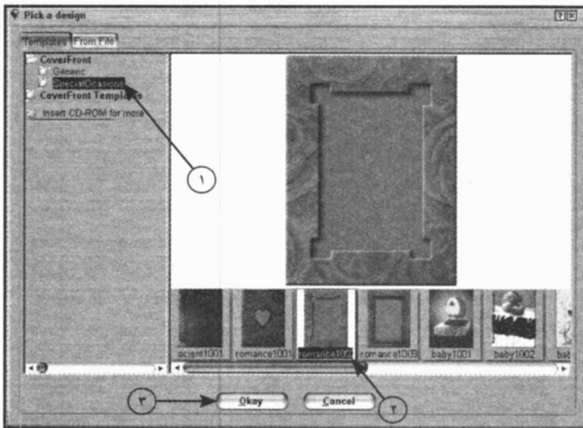
آیکون‌های عکس‌ها به شکل شماره گذاری شده در سمت راست پنجره برنامه چیده می‌شود و به طور اتوماتیک به ترتیب شماره‌ها، بر روی صفحات متحرک آلبوم قرار می‌گیرند. لازم به ذکر اســـت که تعداد صفحات آلبوم به طور خودکار برابر با تعداد عکس‌ها تنظیم می‌شود.

پس از انتخاب آلبوم سه بعدی و وارد کردن عکس‌های مورد نظر خود به محیط برنامه، می‌توانید اجزای قابل مشاهده آلبوم از جمله جلدهای بیرونی و داخلی را به دلخواه خود تغییر دهید. برای تغییر جلد درونی و پشت آلبوم روی کادرهای Front یا Back و برای تغییر جلد داخلی رو و پشـــت آلبوم روی کادرهای Front inside و Back inside کلیک کنید. (تصویر ۱۵)

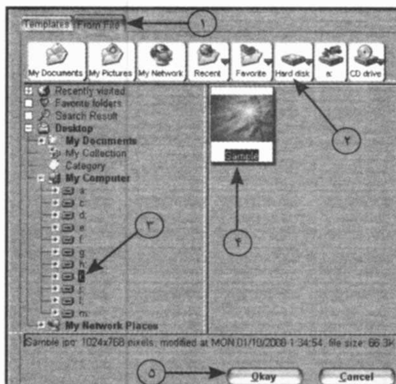


تصویر ۱۵

با این کار پنجره الگوهای آماده برنامه ظاهر می‌شود. در برگه Template می‌توانید یکی از الگوها را انتخاب کرده و Okay کنید. (تصویر ۱۶) همچنین می‌توانید از فایل‌های تصویری خود جهت جلد آلبوم استفاده نمایید. برای این منظور زبانه From File را انتخاب کنید، سپس درایو و مسیر فایل تصویری مورد نظر خود را مشـــخص کرده و پس از انتخاب آن دکمهOkay را کلیک نمایید. (شماره‌های موجود درتصویر ۱۷مراحل انجام کار را نشان می‌دهد)



تصویر ۱۶

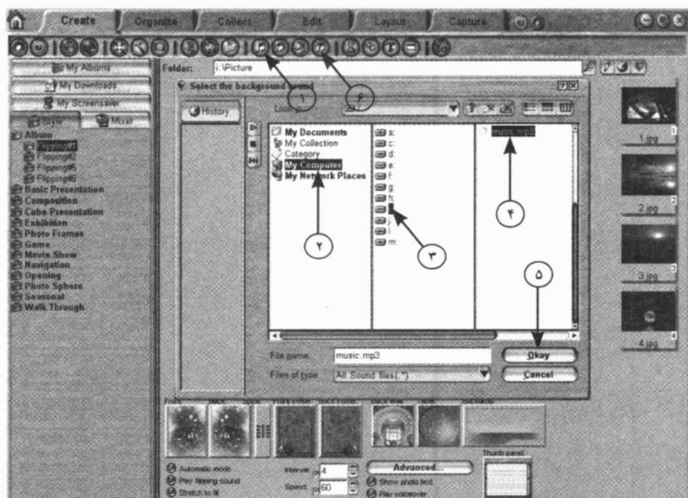


تصویر ۱۷

نکته ...

برای تغییر عکس پس زمینه آلبوم و همچنین تغییر عکس موجود روی زمین نیز به ترتیب از گزینه‌های Back wall و Table استفاده کنید. (تصویر ۱۵)

برای بالا بردن سرعت ورق خوردن صفحات آلبوم، می‌توانید عدد موجود در کادر Speed را افزایش دهید و برای تنظیم مدت زمان نمایش هر عکس، کادر Interval را تنظیم کنید. هرچه عدد موجود در این کادر بزرگ‌تر باشد، نمایش عکس هر صفحه طولانی‌تر خواهد بود (تصویر ۱۵). اکنون بیایید یک موزیک زمینه به پروژه اضافه کنیم. روی گزینه Select the Background Sound (تصویر ۱۸ شماره ۱) کلیک کنید. درپنجره انتخاب موزیک، موسیقی دلخواه خود را با فرمت‌های Wav، midi، Wma، Mp3 و دیگر فرمت‌های مجاز برنامه انتخاب کرده و Okay کنید (تصویر ۱۸مراحل انجام این کار را نشان می‌دهد) از این پس نمایش آلبوم سه بعدی، همراه با موسیقی متن خواهد بود.

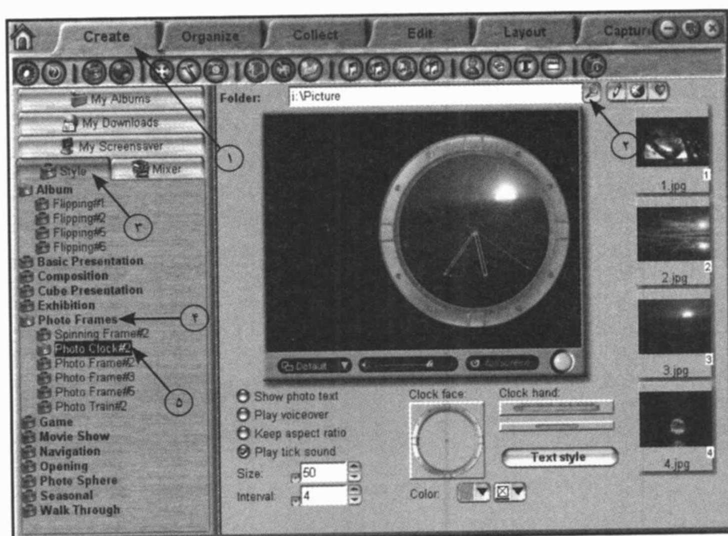


تصویر ۱۸

همچنیـــن بـــرای انصـــراف از پخـــش موســـیقی متـــن، روی گزینـــه Remove Background Sound (تصویر ۱۸ شماره ۶) یکبار کلیک کنید.

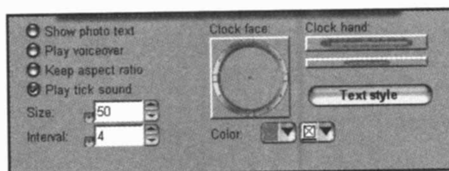
درس دوم: کلیپ‌های ویدیویی دیگر

نمونه‌های ســه بعدی زیادی در ایــن نرم‌افزار وجــود دارد که به دلیل محدودیت حجم کتاب، نمی‌توانیم همه آن‌ها را برای شما توضیح دهیم. اما یک مثال دیگر را بعنوان نمونه با هم بررسی می‌کنیم. بقیه موارد را خودتان بررسی و کشف کنید. دربالای پنجره برنامه، زبانه Create را انتخاب کنید (تصویر ۱۹ شـــماره ۱) در سمت راست پنجره روی کلید Browse کلیک نمایید (تصویر ۱۹ شـــماره ۲) و مســـیر عکس‌های مورد نظر را مشـــخص کنید. عکس‌های دلخواه شما در سمت راست پنجره به شکل شماره‌گذاری شـــده قرار می‌گیرند، حال برای ساخت کلیپ مورد علاقه خود از سربرگ Style (تصویـــر ۱۹ شـــماره ۳) روی گزینه مورد نظر کلیک کنید. در اینجا فرض کنید که می‌خواهیم کلیپ ویدیویی ساعت متحرک را بسازیم، برای ایـــن منظور روی گزینه Photo Frame کلیک نمایید. (تصویر ۱۹ شـــماره ۴) از گزینه‌های آن Photo Clock را برگزینید. (تصویر ۱۹ شـــماره ۵) در پنجره پیش نمایش مشاهده می‌کنید که ساعتی متحرک، نمایش داده می‌شود در حالی که صفحه آن، ســـاعت سیستم شما را نشان می‌دهد. در داخل آن عکس‌های انتخاب شده پی‌درپی نمایش داده می‌شوند.



تصویر ۱۹

در کادر تنظیمات می‌توانید تنظیماتی همچون عوض کردن قاب ساعت، پخش صدای عقربه، تنظیم ابعاد عکس‌ها و... انجام دهید. (تصویر ۲۰)



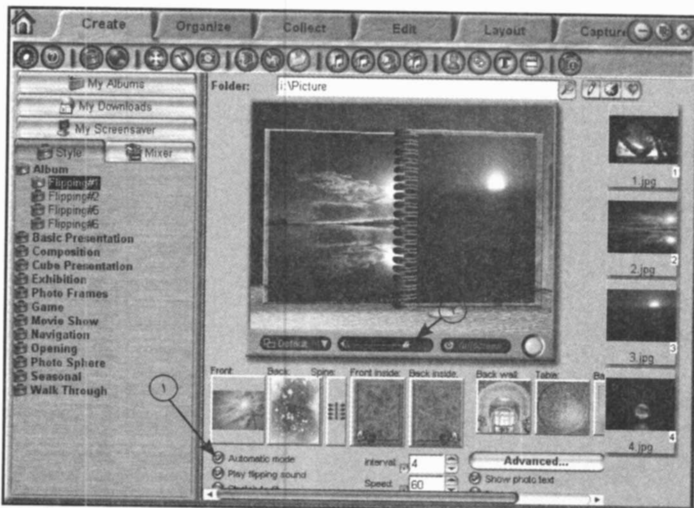
تصویر ۲۰

لازم به ذکر است که شما در هر پروژه قادر خواهید بود که با عکس‌های موجـــود در برنامه، یک کلیـــپ ویدیویی که نوع آن را در ســـربرگ Style مشـــخص می‌کنید، ساخته و با فرمت‌های Avi، Exe و...ذخیره کنید اما اگر مایلید ترکیبی از چند کلیپ ویدیویی در Slide Show خود اســـتفاده کنید، مجبوریـــد که هر کلیپ ویدیویی (مانند بالون‌های چرخان، مکعب نمایش،

تونل عکس‌ها و...) را به صورت جداگانه ســاخته و آن‌ها را در برنامه‌های تدوین نظیــر Corel Video Studio میکس کنید. در صورتیکه می‌خواهید از کلیپ‌های ویدیویی دیگر در Slide Show خود استفاده کنید،از سربرگ Style روی کلیپ ویدیویی مورد نظر خود کلیک کنید. پس از انتخاب آن در قســمت تنظیمات می‌توانید، تنظیمات پیش فرض برنامه را تغییر داده و آن‌ها را مطابق سلیقه خود تنظیم کنید.

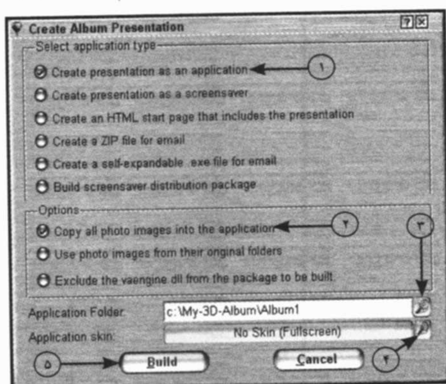
درس سوم: ذخیره‌سازی پروژه

پــس از آنکه در زبانه Create کلیپــی از تصاویر مورد نظر خود ایجاد کردیم، اینک می‌خواهیم کلیپ ساخته شده را به صورت پروژه ذخیره کنیم. توجه داشــته باشــید که گزینه Automatic Mode در حالت انتخاب باشد (تصویر ۲۱ شــماره ۱) روی کلید Build در پایین پنجره پیش نمایش فیلم کلیک کنید. (تصویر ۲۱ شماره ۲)



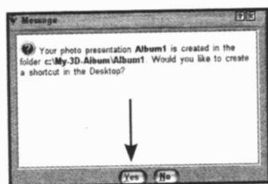
تصویر ۲۱

در پنجــره بــاز شــده در کادر Select Application type گزینه اول را انتخاب کنید. (تصویر ۲۲شماره ۱) در کادر Options یکی از گزینه‌های اول یا دوم را انتخاب کنید. (تصویر ۲۲ شماره ۲) با انتخاب گزینه اول یک کپی از عکس‌های موجود در برنامه گرفته شــده و در محل ذخیره پروژه Save می‌شــود، اما با انتخاب گزینه دوم پس از ذخیره پروژه، عکس‌های موجود در برنامه از محل اصلی آن (در اینجا درایو D) بارگذاری یا به عبارت دیگر Load می‌شوند. ما گزینه اول را انتخاب می‌کنیم. (تصویر ۲۲شماره ۲)



تصویر ۲۲

در کادر Application folder مسیر ذخیره‌سازی فایل‌های پروژه را مشخص کنید. (تصویر ۲۲شماره ۳) در کادر Application Skin نیز می‌توانید یک قاب در اطراف کلیپ ویدیویی خود ایجاد کنید. (تصویر ۲۲ شماره ۴) پس از اعمال تنظیمات ذکر شده، بر روی Build کلیک کنید (تصویر ۲۲شماره ۵) بعد از طی مراحل ساخت پروژه، پیامی ظاهر می‌شود که اتمام کار را نشــان می‌دهد و از شما سوال می‌کند که آیا Shortcut یا میانبری از فایل اجرایی پروژه بر روی Desktop ویندوز بسازد یا خیر؟ (تصویر ۲۳)



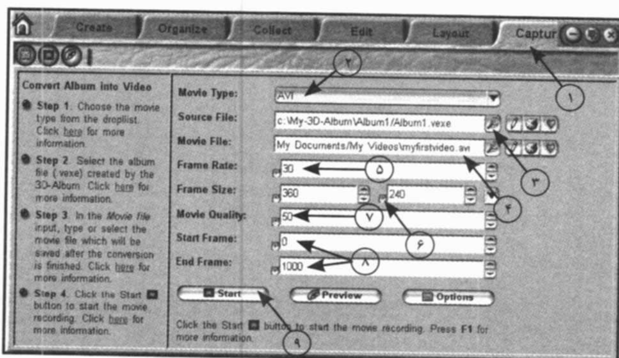
تصویر ۲۳

نکته ...

پروژه در واقع همان سورس کار شما می‌باشد که با فرمت vexe در مسیر پیش فرض برنامه C:\My-3D-Album ذخیره می‌شود. در درس آینده قصد داریم توسط این فایل، کلیپ ویدیویی خود را با فرمت‌های رایج از قبیل Avi، Mpeg، VCD و... تولید کنیم. در واقع فایل پروژه یک پیش نیاز و یک لازمه، برای تولید کلیپ ویدیویی می‌باشد که بدون ذخیره‌سازی آن قادر به تولید کلیپ ویدیویی نخواهیم بود.

درس چهارم: تولید کلیپ ویدیویی

پس از ذخیره‌سازی پروژه، برای تولید کلیپ، زبانه Capture را فعال کنید. (تصویر ۲۴ شماره ۱) در کادرMovie Type یکی از فرمت‌های موجود را انتخاب کنید. در اینجا ما فرمت Avi را انتخاب کرده‌ایم. (تصویر ۲۴شماره ۲)



تصویر ۲۴

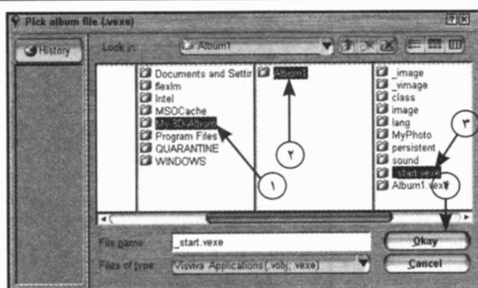
نکته ...

برای ساخت کلیپ ویدیویی با فرمت VCD گزینه VCD Pal و برای استخراج کلیپ ویدیویی با فرمت DVD گزینه DVD Pal را انتخاب کنید.

در قسمت Source file روی دکمه ذره‌بین کلیک کنید. (تصویر ۲۴شماره ۳) در پنجره باز شـــده به محل ذخیره پروژه رفته و فایـــل Start.vexe را انتخاب کنید و Okay نمایید تا آنرا در پنجره Source File مشاهده نمایید. (مراحل کار را در تصویر ۲۵ می‌بینید)

نکته ...

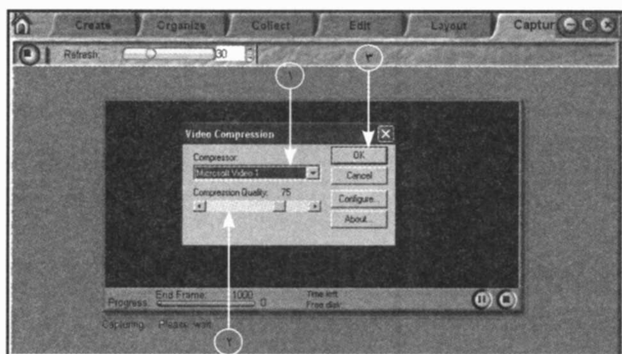
فایل Start.vexe در واقع فایل اصلی پروژه ما می‌باشد که در این قسمت باید به نرم‌افزار معرفی کنیم. فایل‌های دیگر در واقع فایل‌های فرعی یا فایل‌های جانبی هستند. همانطور که در قسمت قبل نیز اشاره شد فایل‌های نرم‌افزار 3D-Album با پسوند vexe در مسیر پیش فرض C:\My-3D-Album ذخیره می‌شوند.



تصویر ۲۵

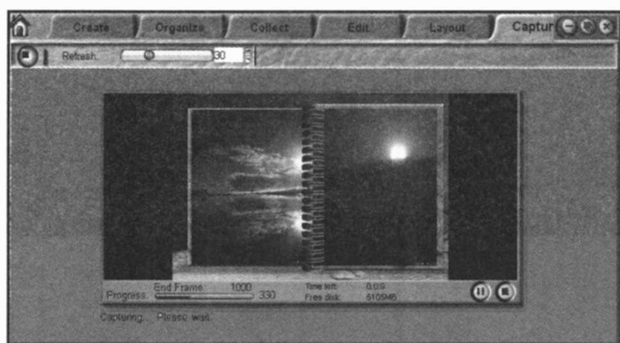
در کادر Movie file محـــل ذخیـــره و نـــام فایل Avi را مشـــخص کنید (تصویر ۲۴ شـــماره ۴) در کادر Frame rate سرعت فریم در ثانیه فیلم را وارد نمایید. (تصویر ۲۴ شـــماره ۵) عدد ۳۰ مناسب می‌باشد. در کادرهای Frame Size ابعاد فیلم را تعیین نمایید. (تصویر ۲۴ شـــماره ۶) در حالت نرمال، ابعـــاد ۲۴۰×۳۶۰ برای فیلم‌هـــای VCD، Avi و... و ابعاد ۴۸۰×۶۴۰ برای فیلم‌های DVD مناســـب هستند. در کادر Movie quality کیفیت فیلم را تعیین نمایید. (تصویر ۲۴ شماره ۷) مقدار عددی این کادر تا صد درصد

کیفیت، قابل افزایش اســـت. در کادرهای Start و End Frame (تصویر ۲۴ شـــماره ۸) مشخص می‌شود از کجا تا کجای پروژه، کلیپ ساخته شود. به عبارت ساده‌تر در این کادرها باید فریم‌های ابتدایی و انتهایی پروژه خود را مشخص کنید تا در فاصله این فریم‌ها فیلم شما ساخته و نمایش داده شود. هر چه مقدار End Frame را افزایش دهیم، بخش بیشتری از پروژه تبدیل به فیلم می‌شود. اگر به تصویر ۱۵ دقت کنید، می‌بینید که آنجا گفتیم در کادر interval می‌توان مدت نمایش هر عکس را مشخص کرد. مثلاً اگر در پروژه ۱۰ عکس داشـــته باشیم و هر عکس ۴ ثانیه نمایش داده شود، پروژه ما ۴۰ ثانیه است. کمی پیشتر هم دیدید که در کادر Frame rate سرعت را روی ۳۰ فریم در ثانیه تنظیم کردیم. پس این پروژه بطور کامل ۱۲۰۰ فریم است و می‌توانیـــم فریم‌های ۱ و ۱۲۰۰ را در ایـــن دو کادر انتخاب کنیم. پس از انجام تنظیمات گفته شده دکمه Start را کلیک کنید. (تصویر ۲۴ شماره ۹) چند لحظه صبر کنید تا پنجره Video Compression ظاهر شود، در کادر Compressor می‌بایســـت نحوه فشرده‌سازی کلیپ ویدیویی را مشخص کنید.اگر می‌خواهید کلیپ ویدیویی شما از بالاترین کیفیت و کم‌ترین حجم برخوردار باشـــد، از کدک DivX یـــا microsoft video 1 کنید. (در اینجا ما از کدک microsoft video 1 استفاده کرده‌ایم) (تصویر ۲۶ شماره ۱) دکمه لغزنـــده Compression quality (تصویر ۲۶ شـــماره ۲) درصد و کیفیت فشرده‌سازی را نشان می‌دهد و در وضعیت صددرصد فایلی حجیم‌تر ساخته می‌شود و کیفیت بالاتر است. در پایان OK را بزنید. (تصویر ۲۶شماره ۳)



تصویر ۲۶

در این حالت، لغزنده progress میزان پیشرفت ساخت کلیپ ویدیویی را نشـــان می‌دهد. (تصویر ۲۷) پس از اتمام پردازش، فایل Avi در مقصدی که تعیین کرده‌اید، دیده می‌شود.



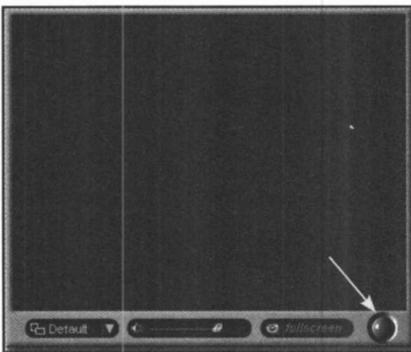
تصویر ۲۷

درس پنجم: محاسبه مدت زمان پخش

یکی از مشـــکلات برنامه 3D Album در ساخت کلیپ ویدیویی نهایی این است که روش منطقی و حساب شده‌ای برای تعیین مدت زمان پخش کلیـــپ ویدیویی وجود ندارد. اجازه دهید بـــا آوردن مثالی این موضوع را توضیح دهیم.

ممکن اســـت پروژه شـــما حاوی ۵۰ عکس باشـــد و بخواهید از آن خروجی بگیرید اما پس از خروجی گرفتن و اجرای آن متوجه می‌شوید که کلیپ ویدیویی به مدت ۳۳ ثانیه پخش خواهد شد، در حالی که بیش از نیمی از عکس‌های ما هنوز به نمایش درنیامده اســـت !!! اما مشکل از کجاست و چرا فقط ۳۳ ثانیه از کلیپ ویدیویی پخش می‌شود. ما دلیل آن را می‌دانیم و به شـــما هم می‌گوییم اگر به تصویر ۲۴ دقت کنید، می‌بینید که در کادر End Frame عدد پیش فرض ۱۰۰۰ تایپ شـــده اســـت و از آنجایی که هر از یک ثانیه ۳۰ فریم (مطابق کادر Frame Rate) از کلیپ ویدیویی به نمایش در می‌آید بنابراین اگر مقدار ۱۰۰۰ را بر ۳۰ تقســـیم نماییـــم عدد ۳۳ به معنای ۳۳ ثانیه به دســـت می‌آید. پس مدت زمان کل پخش کلیپ ویدیویی ۳۳ ثانیه خواهد بود. در حالی که تعداد عکس‌های ما زیاد هستند و به زمان بیشتری برای نمایش نیاز دارند.

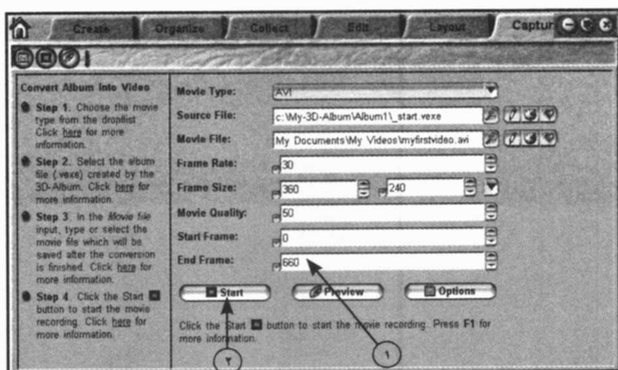
در درس قبل روشی برای محاسبه زمان کلیپ مطرح کردیم. اما ممکن اســـت گاهی آن روش دقت لازم را نداشته باشد. برای محاسبه دقیق مدت زمان کلیپ می‌توانیم به شیوه زیر عمل نماییم.



تصویر ۲۸

ابتدا روی زبانه Create کلیک کنیـــد. روی کلیـــد Turn On/Off کلیک کنید اما قبل از آن، ســـاعت خود را در حالت کرنومتر قراردهید چون مـــا می‌خواهیم مـــدت زمان دقیـــق پایـــان کلیـــپ ویدیویی را توســـط کرنومتر محاســـبه نماییم. (تصویر ۲۸)

به محض شروع شـــدن کلیپ، دکمه Start کرنومتر خود را بفشارید و پس از اتمام کلیپ و پخش همه عکس‌ها، آن را نگه دارید. سپس به پنجره Capture بازگردید. حال زمان محاســـبه شده به ثانیه را در عدد ۳۰ ضرب کنید. ممکن اســـت از خودتان بپرســـید که عدد ۳۰ از کجا آمده و چرا باید زمان محاسبه شده را در عدد ۳۰ ضرب کنیم؟ دلیل آن این است که در کادر Frame Rate میزان سرعت فریم در ثانیه بر روی ۳۰ تنظیم شده است، این بدان معناست که در هر یک ثانیه ۳۰ فریم از تصویر، نمایش داده می‌شود. پیشنهاد می‌شود که مقدار پیش فرض ۳۰ فریم در ثانیه را تغییر ندهید. مدت زمان محاسبه شده این کلیپ برای چهار تصویر ۲۲ ثانیه بود. عدد ۲۲ را در ۳۰ ضرب می‌کنیم که این مقدار برابر است با ۶۶۰ فریم حال این عدد را در کادر End Frame وارد کنید. (تصویر ۲۹ شماره ۱)

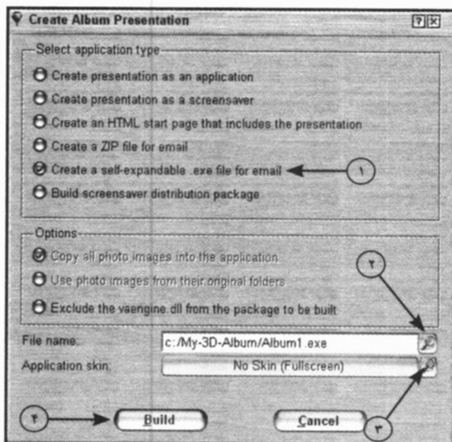


تصویر ۲۹

در نهایت بر روی کلید Start (تصویر ۲۹ شماره ۲) کلیک کنید تا کلیپ ویدیویی شما با فرمت Avi تولید شود.

درس ششم: استخراج کلیپ ویدیویی با فرمت EXE

ابتدا در منوی Create طی مراحلی که قبلاً گفته شد کلیپی از عکس‌های مورد نظرتان بسازید، سپس روی دکمه Build کلیک کنید. درپنجره باز شده گزینه Createa self-expandable.exe file را انتخاب نمایید (تصویر ۳۰ شـــماره ۱)، در کادر file name مسیر ذخیره‌ســـازی پروژه را تعیین کنید (تصویر ۳۰ شماره ۲) و در کادر Application Skin نیز می‌توانید پروژه خود را درون یک قاب قراردهید، (تصویر ۳۰ شماره ۳) در پایان روی دکمه Build برای ساخت کلیپ ویدیویی کلیک نمایید. (تصویر ۳۰شماره ۴)



تصویر ۳۰

اگر در محیط ویندوز به مسیر ذخیره‌سازی کلیپ ویدیویی بروید، می‌بینید که فایل اجرایی با فرمت EXE از کلیپ ویدیویی ایجاد شده است. با جفت کلیک کردن بر روی آن، کلیپ ویدیویی پخش می‌شود.

فصل سوم
متحرک‌سازی عکس‌ها با Nature Illusion Studio

Nature Illusion Studio برنامه جالبی است که توسط آن می‌توانید افکت‌های طبیعی نظیر حرکت آب، برف، باران، دریاچه، وزش نسیم، آبشار، صدا و غیره... به عکس‌ها اضافه کرده و به آن‌ها چهره‌ای زنده ببخشید. به عنوان مثال می‌توانید عکسی را که در کنار یک آبشار گرفته‌اید، وارد برنامه کرده و به آبشار و درختان اطراف آن حیات ببخشید. کار با این برنامه بسیار ساده می‌باشد. نتیجه کار را می‌توان به صورت Gif، Avi، Exe و یا محافظ صفحه نمایش (Screen Saver) ذخیره کرد. در نسخه جدید برنامه امکان استفاده از انیمیشن‌های Gif نیز فراهم شده است. شما می‌توانید انیمیشن‌هایی نظیر پرندگان، رعد و برق، رنگین کمان و... را وارد محیط برنامه کرده و از آن‌ها برای طبیعی‌تر کردن کار خود استفاده نمایید.

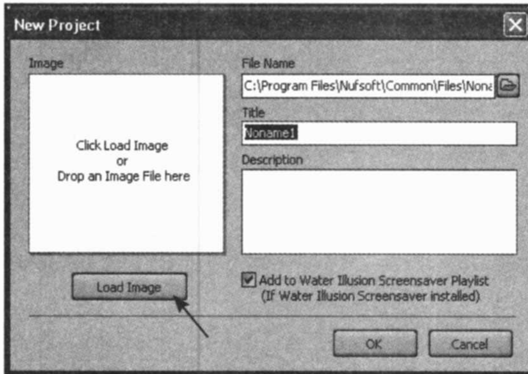
درس اول: امواج آب

برنامه را اجرا کنید. برای ساخت یک پروژه جدید بر روی دکمه Create new Project کلیک کنید. (تصویر ۳۱)



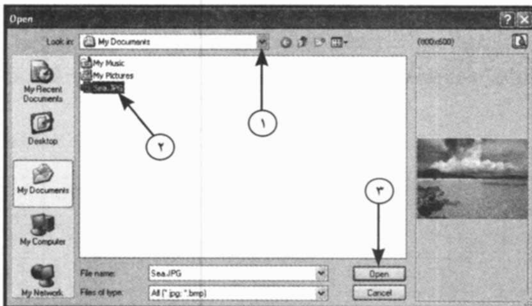
تصویر ۳۱

پنجره New Project ظاهر می‌شود. عکس مورد نظرتان را با استفاده از دکمه Load Image به برنامه وارد نمایید. (تصویر ۳۲)



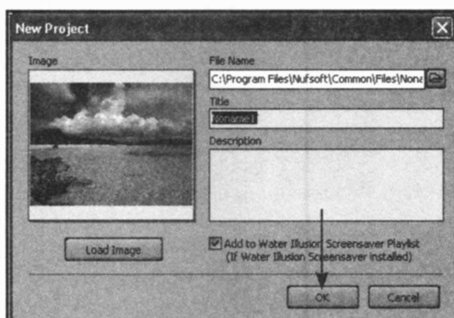
تصویر ۳۲

به محل ذخیره تصویر مورد نظر رفته (تصویر ۳۳ شـــماره ۱) و پس از انتخاب آن (تصویر ۳۳ شـــماره ۲)، بر روی Open کلیک کنید (تصویر۳۳ شماره ۳) (تصویر موجود، درDVD همراه کتاب وجود دارد)



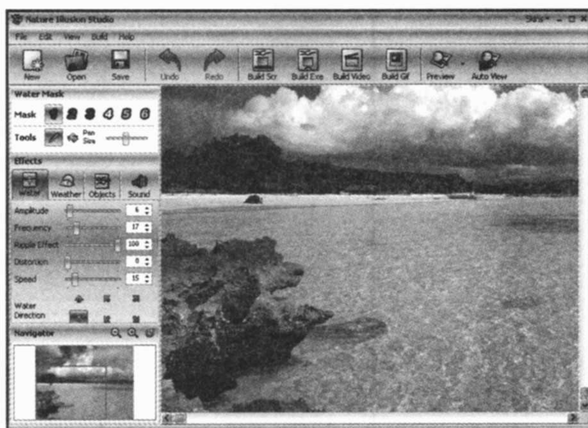
تصویر ۳۳

پـــس از ایـــن کار، عکس مورد نظر شـــما در کادر Image نمایش داده می‌شـــود. در این پنجره کار خاصی انجام ندهید و فقط بر روی دکمه OK کلیک کنید. (تصویر ۳۴)



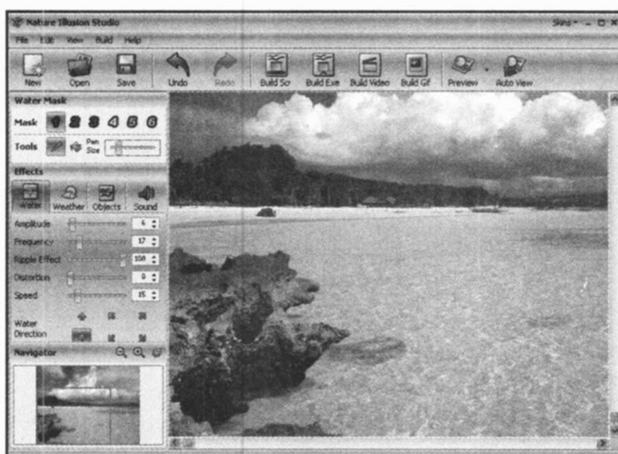
تصویر ۳۴

و در نهایت عکس شما درون محیط نرم‌افزار باز می‌شود. (تصویر ۳۵)



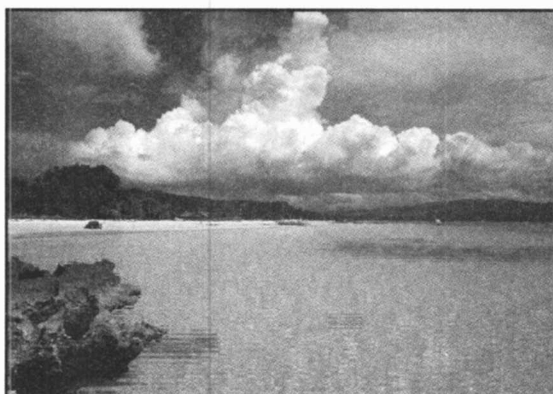
تصویر ۳۵

در اینجـــا می‌خواهیم به دریا افکت امـــواج آب اضافه کنیم. ابزاری که این کار را انجام می‌دهد، بطور پیش فرض انتخاب شده است. بخش‌هایی از عکـــس را که می‌خواهید به صورت مـــواج درآید، انتخاب نمایید. برای ایـــن کار در نواحی دلخواه کلیک کرده و در حالی که دکمه ماوس را نگه داشـــته‌اید، ماوس را حرکت دهید. با این کار رنگ نواحی انتخاب شده به رنگ آبی در می‌آید. (تصویر ۳۶)



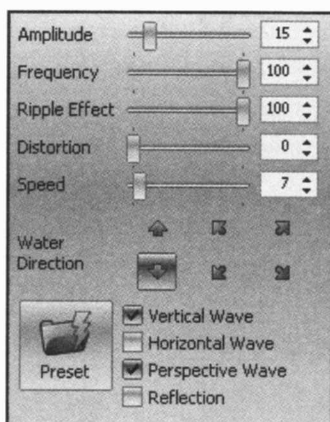
تصویر ۳۶

اگر در انتخاب قســمتی از تصویر دچار اشتباه شدید می‌بایست از کلیک راســت ماوس استفاده کنید. به عبارت دیگر برای پاک کردن قسمت‌های آبی رنگ، در قســمت مورد نظر کلیک راســت کــرده و در حالیکه دکمه را نگه داشته‌اید، ماوس را حرکت دهید تا قسمت آبی رنگ پاک شود. برای مشاهده پیش نمایش کار، بر روی دکمه Preview کلیک کنید. مشاهده می‌کنید که نواحی انتخابی عکس به صورت مواج درآمده است. (تصویر ۳۷)



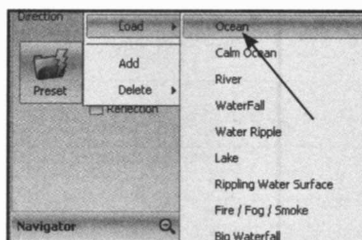
تصویر ۳۷

درقسمت مشخص شده در تصویر زیر (تصویر ۳۸) می‌توانید تنظیمات پیش فرض امواج آب را تغییر دهید



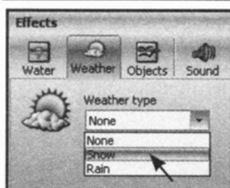
تصویر ۳۸

همچنین می‌توانید از دکمه Preset برای اعمال جلوه‌هایی نظیر موج اقیانوس، موج آبشار، موج رودخانه و... استفاده کنید.برای مثال روی این دکمه کلیک کرده و از قسمت Load، ocean یا موج اقیانوس را انتخاب کنید (تصویر ۳۹) و نتیجه کار را با استفاده از دکمه Preview مشاهده نمایید.



تصویر ۳۹

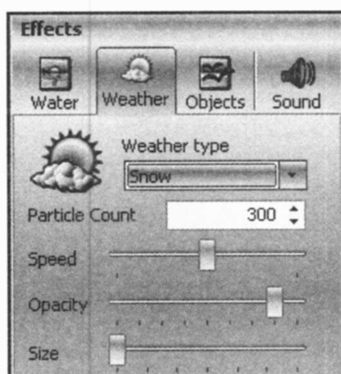
درس دوم: افزودن جلوه‌های برف و باران



تصویر ۴۰

برای قراردادن افکت‌های برف و یا باران بر روی تصویر، پس از باز کردن تصویر در محیط نرم‌افزار، روی دکمه Weather کلیک کنید. با انتخاب گزینه Snow می‌توانید جلوه بارش برف و با انتخاب گزینه Rain می‌توانید جلوه بارش باران را بر روی تصویرتان اعمال کنید. برای مثال جلوه بارش برف را انتخاب نمایید. (تصویر ۴۰)

از قسمت مشخص شده در تصویر ۴۱ می‌توانید تنظیمات میزان بارش مانند سرعت، اندازه و... را تنظیم نمایید.

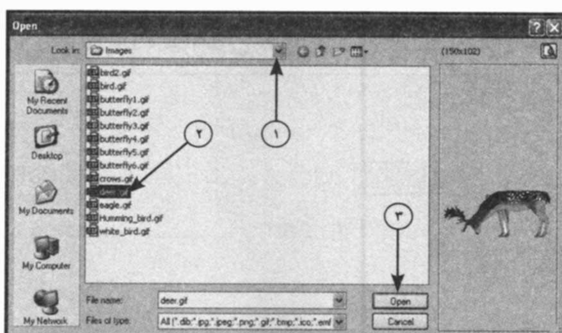


تصویر ۴۱

باز هم از طریق preview می‌توانید نتیجه کار را ببینید.

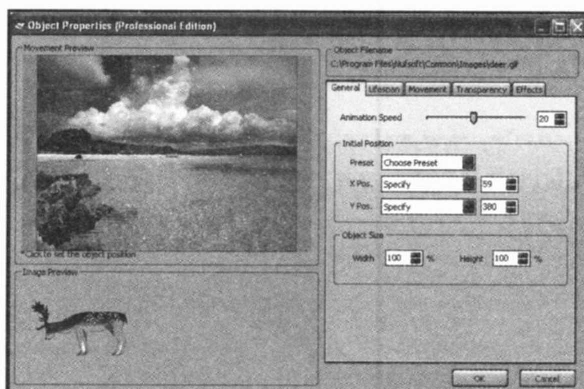
درس سوم: اضافه کردن تصاویر متحرک یا ثابت

بـــرای اضافه کردن تصاویر متحـــرک یا تصاویر ثابـــت همانند پرنده متحـــرک، حیوان و... با فرمت‌هایـــی از قبیل Gif، Jpg و... به پروژه، روی کلیـــد Objects کلیک کنید. برای اضافه کردن تصویر مورد نظر بر روی کلید Add objects کلیک کنید. ســـپس به محل ذخیره عکس مـــورد نظر رفته (تصویر ۴۳ شـــماره ۱) و پس از انتخاب آن (تصویر ۴۳ شماره ۲) بر روی Open کلیک نمایید. (تصویر ۴۳شماره ۳)



تصویر ۴۳

پس از انتخاب عکس مورد نظر پنجره‌ای همانند تصویر ۴۴ ظاهر می‌شود. در این پنجره گزینه‌های زیادی برای تنظیم فایل تصویری وارد شده وجود دارد، از جمله محل قرارگیری فایل، اندازه، سرعت حرکت و... که می‌توانید خود امتحان کنید و نتیجه را مشاهده نمایید.



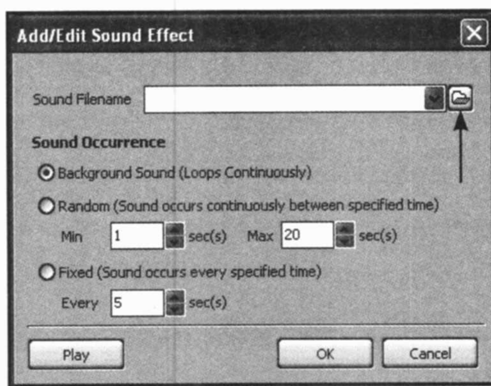
تصویر ۴۴

به گونه‌ای که در تصویر ۴۴ مشاهده می‌کنید ما تصویر متحرک گوزن را در گوشه پایین، سمت چپ یعنی روی تخته سنگ‌ها قرار داده‌ایم. روی دکمه OK کلیک کنید.

درس چهارم: افزودن موزیک و جلوه‌های صوتی

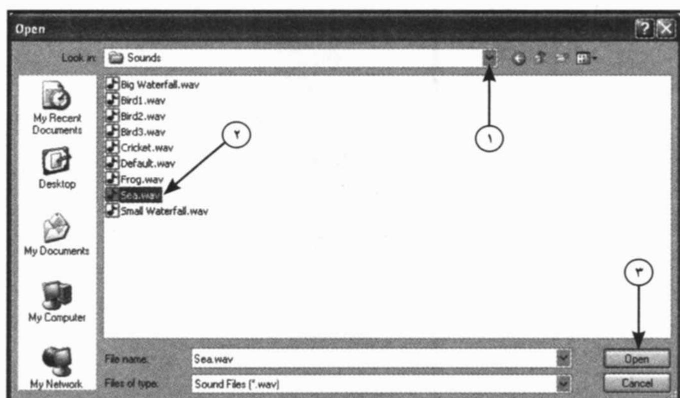
بـــرای اضافه کردن صدا یا موزیک دلخـــواه به پروژه خود می‌توانید از کلید Sound کمک بگیرید.روی کلید Add کلیک کنید.

در پنجره بازشده از قســـمت Sound File name روی دکمه‌ی Open کلیک کنید. (تصویر ۴۶)



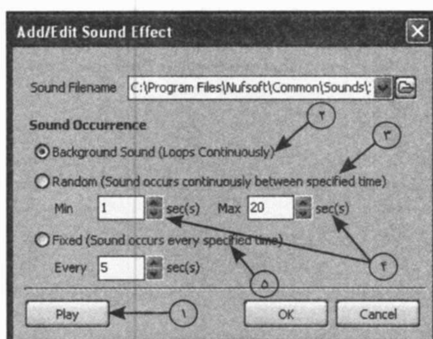
تصویر ۴۶

به محل ذخیره آهنگ یا فایل صوتی مورد نظر خود بروید و آهنگ مدنظر را با فرمت wav انتخاب نمایید. توجه داشـــته باشید که فرمت فایل صوتی حتما می‌بایســـتی wav باشد، در غیر اینصورت در انتخاب آن دچار مشکل می‌شـــوید. اگر فرمت فایل صوتی شما غیر از wav بود می‌بایست به کمک نرم‌افزارهایـــی همچون Adobe Audition فرمت فایل را تغییر دهید ســـپس آهنگ را انتخاب کنید. (تصویر ۴۷مراحل انجام این کار را نشان می‌دهد)



تصویر ۴۷

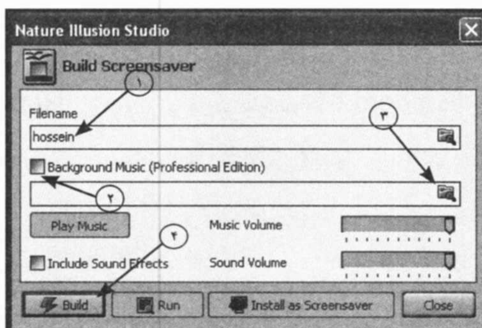
پس از انتخاب فایل صوتی مورد نظر، با کلیک بر روی گزینه Play می‌توانید به صدای انتخابی گوش دهید. (تصویر ۴۸ شماره ۱) اگر می‌خواهید از این صدا به عنوان موزیک Background استفاده کنید، گزینه اول یا Background Sound را انتخاب کنید (تصویر ۴۸ شماره ۲) اما اگر می‌خواهید این صدا (مثل صدای پرنده، حیوانات، قورباغه و...) به صورت تصادفی (Random) پخش شود گزینه دوم یا Random را انتخاب کنید. (تصویر ۴۸ شماره ۳) در دو کادر Min و Max دو عدد دلخواه وارد کنید. (تصویر ۴۸ شماره ۴) این کار باعث می‌شود تا صدای مربوطه به صورت تصادفی بین این دو عدد پخش شود. اگر می‌خواهید صدا هر از چند ثانیه پخش شود مثلاً هر از ۵ ثانیه، گزینه سوم یا Fixed را انتخاب کرده (تصویر ۴۸ شماره ۵) و عدد ثانیه مورد نظر خود را در کادر مربوطه وارد کنید.



تصویر ۴۸

درس پنجم: خروجی گرفتن از تصویر

برای ساخت اسکرین سیور از این عکس، بر روی دکمه [Build Scr] کلیک کنید در قسمت Filename نامی مناسب برای پروژه‌تان تعیین نمایید. (تصویر ۵۰شماره ۱)



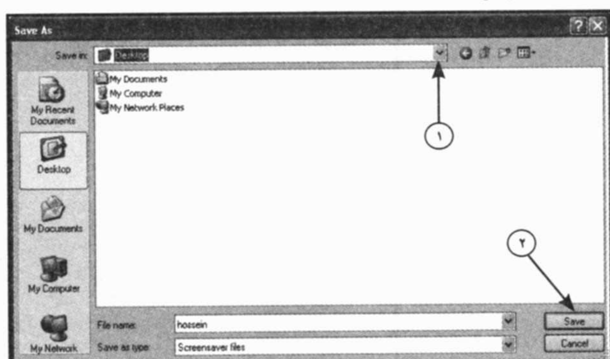
تصویر ۵۰

درصورتیکه قصد داشته باشید هنگام اجرای اسکرین سیور موزیکی نیز پخش شود ابتدا گزینه Background Music را فعال کرده (تصویر ۵۰ شماره ۲) و سپس موزیک مورد نظر را با استفاده از دکمه Open به برنامه وارد نمایید. (تصویر ۵۰شماره ۳)

نکته ...

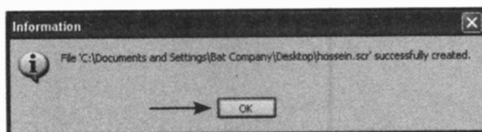
اگر در قسمت Sound، موزیک پس‌زمینه به پروژه‌تان اضافه کرده‌اید در این قسمت موزیکی اضافه نکنید.

برای اتمام کار برروی دکمه Build (تصویر ۵۰ شماره ۴)کلیک کنید. محل ذخیره فایل را تعیین کرده (تصویر ۵۱ شماره ۱) و برروی Save کلیک نمایید (تصویر ۵۱ شماره ۲)



تصویر ۵۱

در نهایت بر روی دکمه OK کلیک کنید. (تصویر ۵۲)



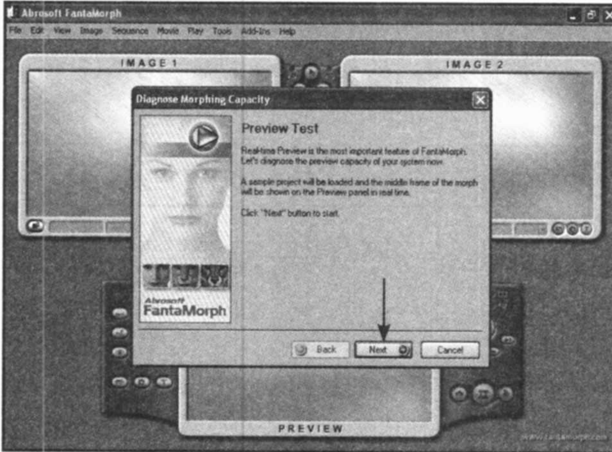
تصویر ۵۲

برای ساخت یک فایل Exe از دکمه [Build Exe] و برای ایجاد یک فایل ویدیویی از دکمه [Build Video] استفاده کنید. همچنین در صورتیکه تمایل دارید یک انیمیشن Gif از کار خود تولید کنید بر روی دکمه [Build Gif] کلیک نمایید.

فصل چهارم
تبدیل تدریجی تصاویر به یکدیگر با Fanta Morph

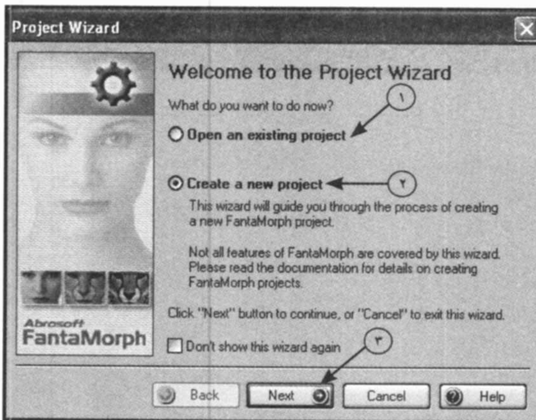
درس اول: ایجاد پروژه جدید

Morphing یا دگردیسی به معنای تکامل جانداران می‌باشد و منظور از این واژه در اینجا، شبیه‌سازی مراحل تکامل و تکمیل یک تصویر به تصویر دیگر می‌باشد. Fanta Morph نرم‌افزار جالبی است که با استفاده از افکت‌های متعدد به ایجاد عملیات morphing میان تصاویر و تبدیل آن‌ها به یکدیگر می پردازد. با استفاده از این نرم‌افزار شما قادر به نمایش هرچه زیباتر فرآیندهای مختلف تکامل و تبدیل، همراه با افکت‌های زیبا و جذاب هستید و می‌توانید به آسانی یک هواپیما را به یک مرغابی در حال پرواز تبدیل کنید، یا صورت یک انسان و یک یوزپلنگ را به آرامی به یکدیگر تبدیل کنید و یا چهره‌های چند هنرپیشه را به هم متصل کنید و انیمیشن زیبایی خلق کنید. همچنین می‌توانید یک انیمیشن طولانی بسازید که در آن عکس‌هایی از سنین مختلف خود یا دوستانتان را قراردهید که به آرامی به یکدیگر تبدیل می‌شوند و از این طریق مراحل رشد فرد مورد نظر را به صورت یک انیمیشن زیبا مشاهده نمایید. پس از اجرای نرم‌افزار با پنجره Project Wizard روبه‌رو می‌شوید روی Next کلیک کنید. (تصویر ۵۴)



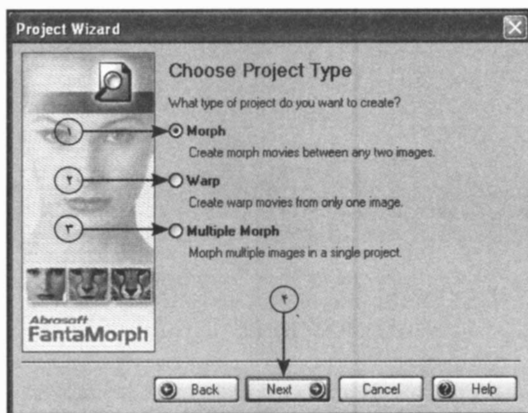
تصویر ۵۴

در این پنجره دو گزینه برای شما تعبیه شده است که گزینه اول (تصویر ۵۵ شماره ۱) برای بازکردن پروژه موجود و گزینه دوم (تصویر ۵۵ شماره ۲) برای ایجاد پروژه جدید می‌باشـــد. گزینه دوم را انتخاب کرده و بر روی Next (تصویر ۵۵ شماره ۳) کلیک کنید.



تصویر ۵۵

در پنجره باز شـــده ۳ گزینه در اختیار شـــما قرار می‌گیرد، (تصویر۵۶) از گزینـــه اول یـــا morph (تصویر ۵۶ شـــماره ۱) برای تبدیل دو عکس به یکدیگر استفاده می‌شود. از گزینه Warp (تصویر ۵۶ شماره ۲) برای ایجاد پیچ و تاب و خمیدگی در عکس مورد نظر اســتفاده می‌شــود، برای مثال شـــما می‌توانید دهان خود را در یک عکس ثابت باز یا بســـته کنید. گزینه سوم Multiple morph (تصویر ۵۶ شماره ۳) برای تبدیل چندین عکس به یکدیگر کاربرد دارد.



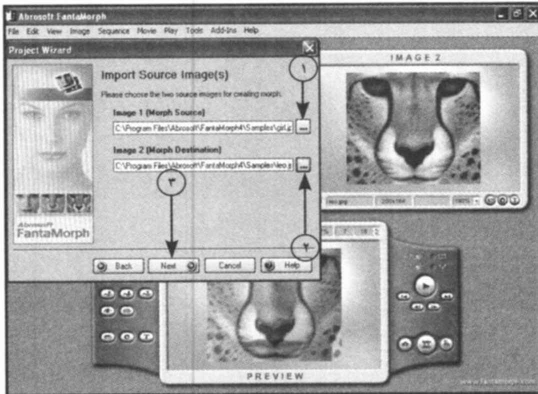
تصویر ۵۶

برای شروع، گزینه اول (تصویر ۵۶ شماره ۱) را انتخاب کرده و بر روی دکمه Next (تصویر ۵۶ شماره ۴) کلیک کنید.

درس دوم: وارد کردن عکس

در پنجره باز شـــده (تصویر۵۷) عکس‌هایـــی که می‌خواهید به یکدیگر تبدیل شوند را توسط دکمه [...] انتخاب کنید. به عبارت ساده‌تر در قسمت Image 1 یک عکس (تصویر ۵۷ شماره ۱) و در قسمت Image 2 عکس

دیگری انتخاب کنید. (تصویر ۵۷ شماره ۲) با این کار در انتها عکس ۱ به عکس ۲ و بالعکس عکس ۲ به عکس ۱ تبدیل می‌شود. در قسمت سمت راست می‌توانید پیش نمایش عکس انتخابی را مشاهده نمایید، پس از انتخاب عکس‌ها Next (تصویر ۵۷ شماره ۳) را کلیک کنید.



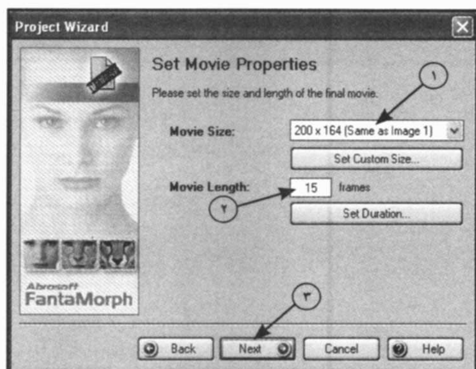
تصویر ۵۷

پس از این کار پنجره ویرایش تصویر باز می‌شود. اینجا می‌توانید عکس خود را به دلخواه ویرایش کنید، حاشیه‌های اضافی آن را حذف کنید و از این قبیل تغییرات که تغییر در گزینه‌های این بخش چندان ضرورتی ندارد و با کلیک بر روی دکمه Next (تصویر ۵۸) می‌توانید به راحتی از این مرحله عبور کنید.



تصویر ۵۸

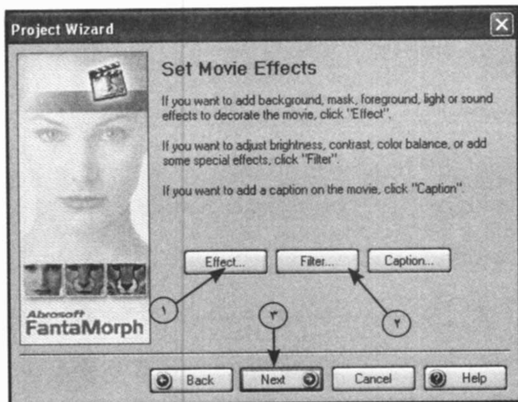
در صفحه باز شـــده در قســـمت movie size (تصویر ۵۹ شـــماره ۱) می‌بایست سایز فیلم نهایی را مشخص کنید ما حالت پیش فرض را انتخاب می‌کنیم.در قســـمت Movie Length (تصویر ۵۹ شماره ۲) نیز مدت زمان تبدیل را برحسب فریم مشخص کنید.البته این کار را بعداً هم نیز می‌توانید بر حسب ثانیه انجام دهید، پس کاری به این قسمت نداشته باشید و بر روی Next (تصویر ۵۹ شماره ۳) کلیک کنید.



تصویر ۵۹

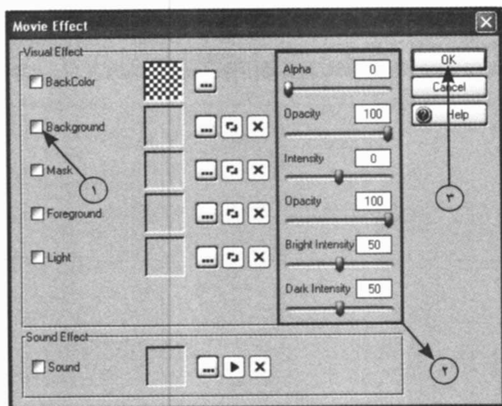
درس سوم: اعمال افکت

در این پنجره (تصویر ۶۰) نیز می‌توانید افکت‌هایی به تصاویر خود اعمال کنید، برای مثال اضافه کردن Background به پشـــت تصاویر، اضافه کردن ماســـک، قاب و....برای این کار بر روی دکمه Effect (تصویر ۶۰ شماره ۱) کلیک نمایید.

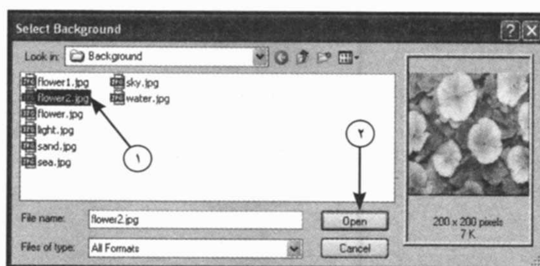


تصویر ۶۰

پس از تیک زدن گزینه مورد نظر(تصویر ۶۱ شـــماره ۱) پنجره جدیدی باز می‌شـــود که یک عکس به عنوان عکس پس زمینه از شـــما درخواست می‌کنـــد عکس مدنظر خود را انتخاب کـــرده و بر روی Open کلیک کنید (تصویر ۶۲) تنظیمات لازم را اعمال کرده (تصویر ۶۱ شماره ۲) و برروی OK کلیک نمایید.(تصویر۶۱شماره ۳)



تصویر ۶۱

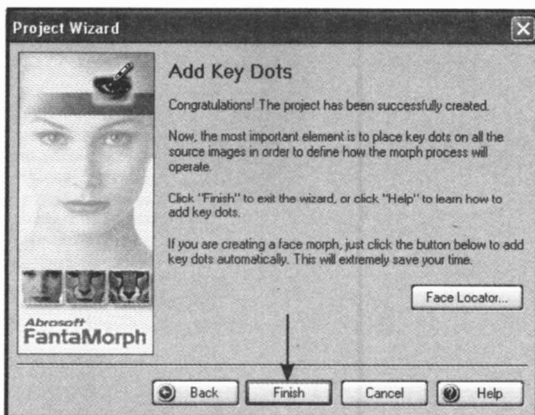


تصویر ۶۲

بــرای اضافه کــردن Filter نیز می‌توانید از دکمــهFilter کمک بگیرید (تصویر۶۰ شماره ۲) که کار با آن را به عهده خود می گذاریم. روی دکمه Next کلیک کنید تا به پنجره بعد منتقل شویم. (تصویر ۶۰ شماره ۳)

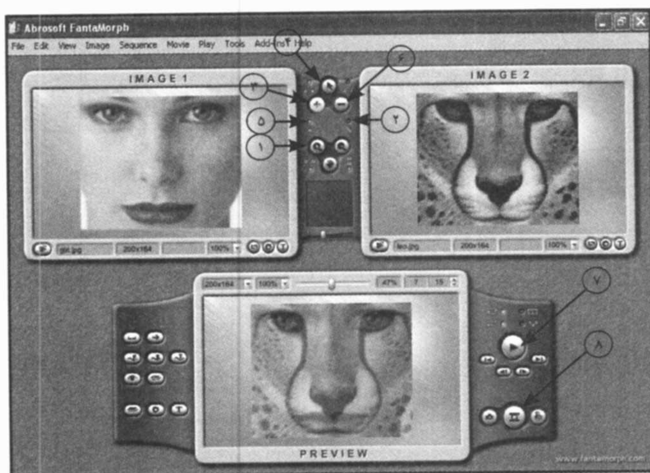
درس چهارم: تنظیم محل دقیق نقاط تبدیل

حال در این مرحله می‌بایست نقاطی را که می‌خواهید به یکدیگر تبدیل شــوند را مشخص نمایید. از آنجایی که این کار را بعداً نیز می‌توانیم انجام دهیم، بنابراین بر روی کلید Finish کلیک می‌نماییم. (تصویر۶۳)

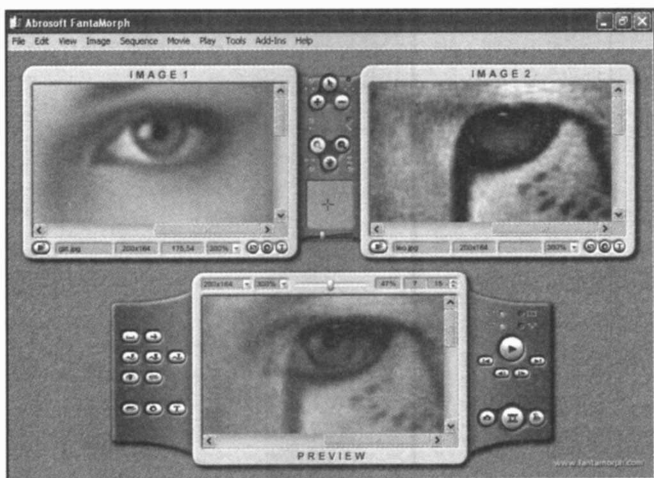


تصویر۶۳

به گونه‌ای که در عکس زیر (تصویر ۶۴) مشـــاهده می‌کنید عکس اول در سمت چپ و عکس دوم در سمت راست تصویر قرار دارد. حال کاری که می‌بایســـت در این قسمت انجام دهید این اســـت که در اطراف اجزاء مختلف چهره فرد نقاطی رســـم کنید تا نرم‌افزار بتواند بر اســـاس این نقاط عملیات تبدیل عکـــس اول به عکس دوم و بالعکس عکس دوم به عکس اول را انجام دهد. برای شروع ابتدا ابزار ذره‌بین (Zoom In) را انتخاب کنید (تصویر ۶۴ شـــماره ۱) ســـپس عکس را در محل چشم چند سایز بزرگ‌تر کنید. (تصویر ۶۵)

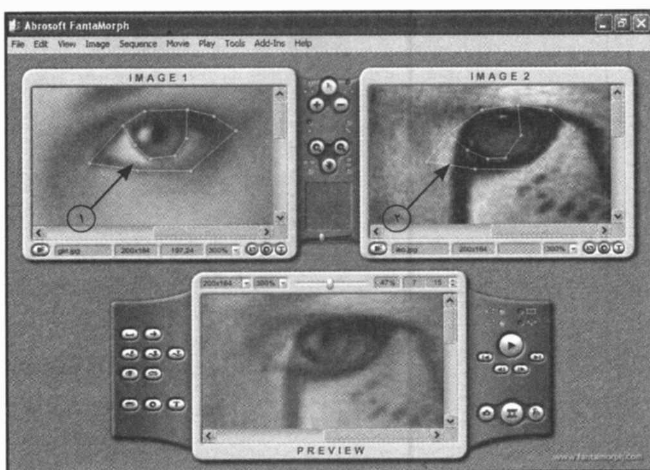


تصویر ۶۴



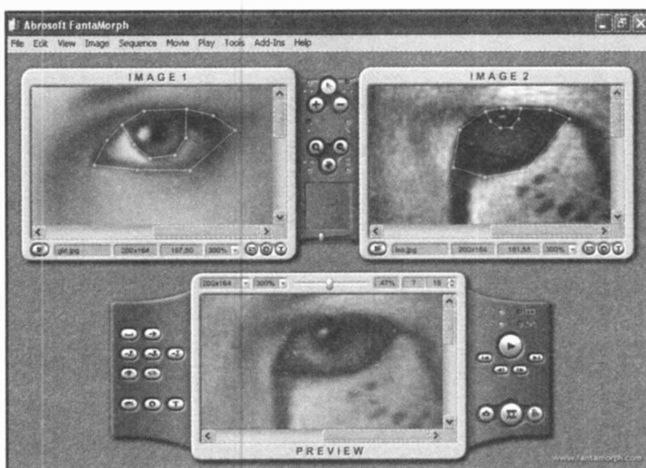
تصویر ۶۵

ابزار Line Mode (تصویر ۶۴ شماره ۲) را انتخاب کرده و سپس به کمک ابزار Add Dot/Line (تصویر ۶۴ شماره ۳) دور چشم با رسم چند نقطه، منحنی بسته‌ای ایجاد کنید. (تصویر ۶۶ شماره ۱)



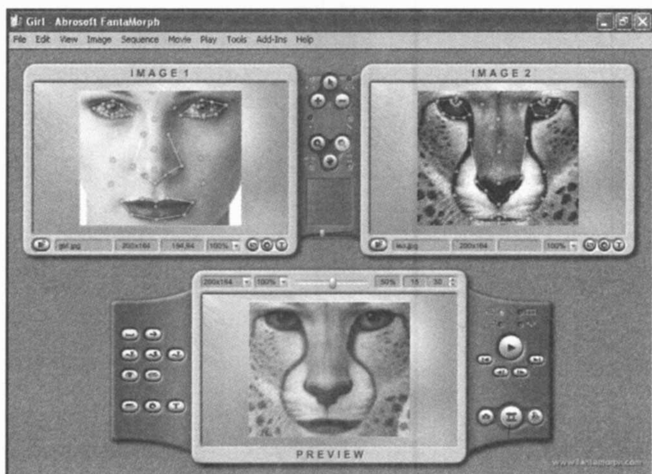
تصویر ۶۶

روش نقطه‌گذاری با این روش به این صورت می‌باشد که ابتدا گوشه‌ای از چشم را انتخاب می‌کنیم و یک نقطه ایجاد می‌نماییم. خط را ادامه داده و در جای دیگر، نقطه دیگری ایجاد می‌کنیم و به همین ترتیب عمل می‌نماییم تا دور چشم یک محوطه بسته ایجاد شود، سپس خط را امتداد داده و در جایی غیر از محلی که در حال نقطه‌گذاری هستیم، کلیک راست می‌کنیم تا خط ناپدید شود و محوطه بسته ایجاد گردد. با این کار نقاط بسته‌ای هم با همان مختصات روی تصویر ۲ ایجاد می‌شود (تصویر ۶۶ شماره ۲) که ممکن است از نظر مکان در جای خود قرار نگرفته باشند. شما می‌بایست خود آن را تنظیم کنید. برای این منظور ابزار Edit Dots (تصویر ۶.۴ شماره ۴) را انتخاب کرده و نقاط را جابجا کنید و آن را در محل مناسب‌شان قراردهید (مطابق تصویر ۶۷)



تصویر ۶۷

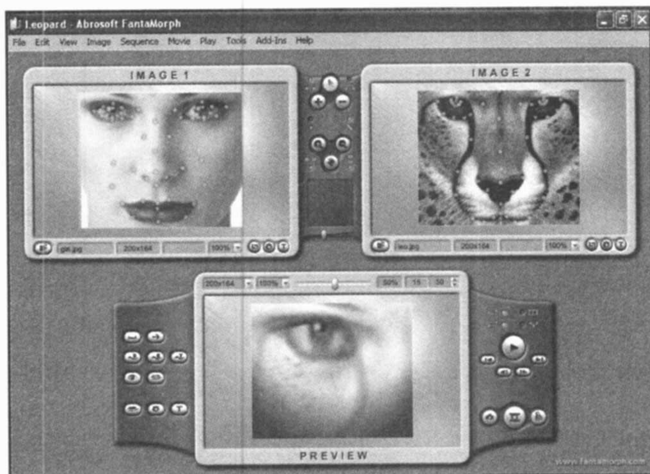
با این کار نرم‌افزار بر اســاس نقاطی که در اطراف چشــم هر دو عکس ایجاد کرده‌ایم عمل تبدیل چشم‌ها را انجام می‌دهد و برای سایر اعضاء نیز همانند این کار را انجام می‌دهیم تا در نهایت کل عکس اول به عکس دوم تبدیل شود. برای مثال برای بینی و لب می‌بایست همانند تصویر ۶۸ عمل نمایید تا به نتیجه مطلوب دست یابید.



تصویر ۶۸

البته روش ایجاد نقاط بســته اطــراف اعضاء مختلف صورت یکی از روش‌های ارائه شده در کتاب است. برای یافتن روش‌های دیگر می‌بایست از Sample هــای موجود در خود نرم‌افزار کمک بگیرید. این Sample ها می‌توانند به شما در یافتن محل قرارگیری این نقطه‌ها و همچنین چگونگی قراردادن این نقطه‌ها کمک شــایانی کنند. برای نمونــه از دیگر روش‌های تبدیــل تصویر، روش نقطه‌گذاری به صورت آزاد اســت به این ترتیب که با اســتفاده از ابزارDot Mode (تصویر ۶۴ شماره ۵) و سپس انتخاب ابزار Add Dot/Line (تصویر ۶۴ شماره ۳) می‌توانید در اطراف اعضاء مختلف

صـــورت نقطه‌گذاری کنید با این کار نقاط مشـــابهی با همان مختصات در طرف دیگر تصویر ایجاد می‌شـــود که ممکن است از لحاظ مکان در مکان مناسبی نباشد که شما می‌بایست خود به وسیله ابزار Edit Dots (تصویر ۶۴ شماره ۴) آن را در جای مناسبش قراردهید (به تصویر ۶۹ نگاهی بیاندازید تا متوجه موضوع شوید)

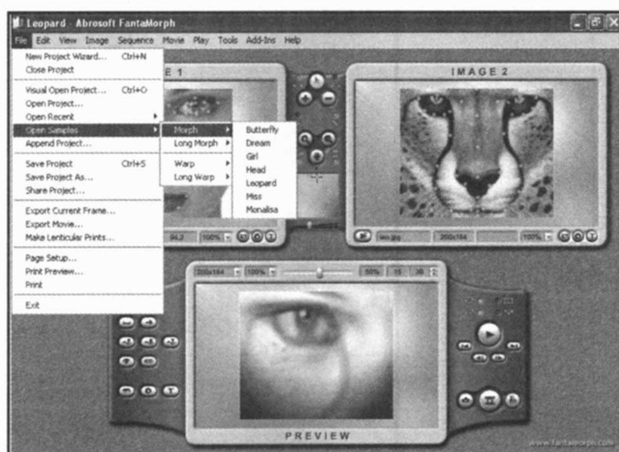


تصویر ۶۹

نکته ...

اگر در نقطه‌گذاری قسـمتی از تصویر دچار اشـتباه شدید با اسـتفاده از ابزار Delete Dot/Line (تصویر ۶۴ شماره ۶) می‌توانید آن نقاط یا خطها را پاک کنید.

برای دســـــترســـی به Sample های نرم‌افزار، از منوی File و از قســـمت Open Sample یکی از Sample ها را به دلخواه انتخاب نمایید و آن را به طور دقیق بررسی نمایید. (تصویر ۷۰)

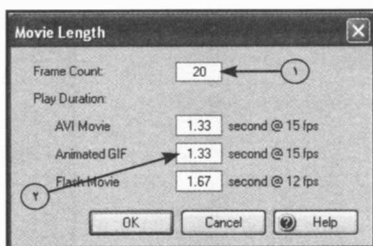


تصویر ۷۰

توجه داشته باشید برای اینکه به بهترین نتیجه برسید باید بارها و بارها تمریـــن نمایید تا در یافتن مکان‌های صحیح برای قـــراردادن نقطه مهارت یابید. حال نقاط مختلف عکس را با توجه به آموخته‌های خود از Sample نرم‌افـــزار، علامت‌گذاری کنید. پـــس از اتمام کار با کلیک روی دکمه Play (تصویر ۶۴ شماره ۷) آن را اجرا نمایید و نتیجه کار خود را مشاهده کنید.

درس پنجم: تنظیم مدت زمان و فرمت

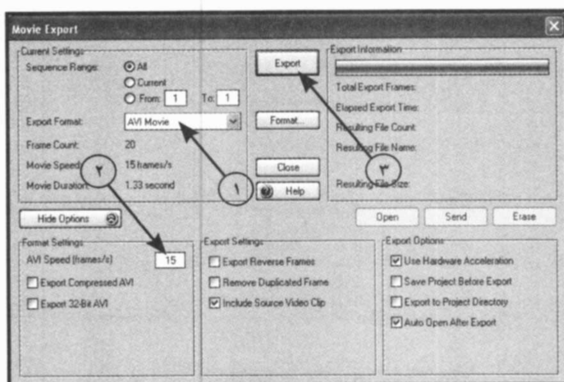
برای تنظیم مـــدت زمان تبدیل از منوی Movie گزینـــه Length را انتخاب کنید. (تصویر ۷۱)



تصویر ۷۱

در پنجره باز شـــده زمان تبدیل را بر حســـب فریم مشخص نمایید. زمان تبدیل در حالت پیش فرض ۲۰ فریم اســـت (تصویر ۷۱ شماره ۱) که می‌توانید این زمان را به دلخواه تغییر

دهید. زمان ۲۰ فریم بر حسب ثانیه برابر است با ۱,۳۳ ثانیه که این عدد را می‌توانید در تصویر ۷۱ شماره ۲ مشاهده نمایید. در نهایت بر روی دکمه OK کلیک نمایید. برای خروجی گرفتن و تبدیل آن به فیلم بر روی دکمه Movie Export (تصویر ۶۴ شماره ۸) که در پایین پنجره قرار دارد کلیک نمایید. در قسمت Export Format (تصویر ۷۲ شماره ۱) فرمت فایل خروجی خود را تعیین نمایید.



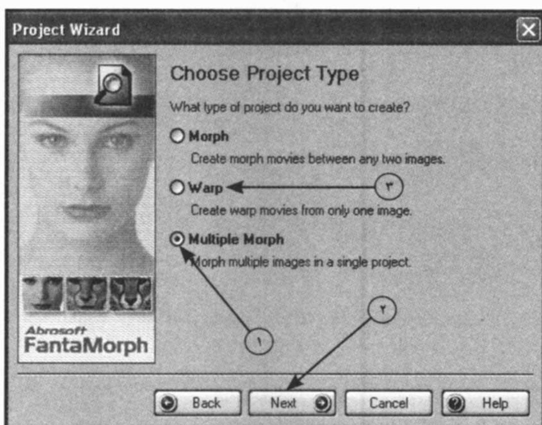
تصویر ۷۲

ما همان Avi Movie را انتخاب می‌نماییم، در قسمت Avi Speed (تصویر ۷۲ شماره ۲) نیز سرعت نمایش را مشخص کنید.

نکته ...
اگر از قبل سرعت نمایش را تعیین کرده‌اید، در این قسمت نیاز نیست تغییری اعمال کنید.

در نهایت دکمه Export (تصویر ۷۲ شماره ۳) را بزنید. پس از تعیین نام و محل مناسب برای ذخیره فایل بر روی دکمه Save کلیک نمایید تا فایل نهایی ساخته شود.

بسیار خوب!!! این یک مثال ساده از تبدیل دو عکس به یکدیگر بود، برای تبدیل عکس‌های بیشتر به یکدیگر نیز باید به همین صورت عمل نمایید اما در پنجره دوم Wizard برنامه، باید گزینه Multiple Morph (تصویر ۷۳ شماره ۱) را انتخاب نمایید برای مثال برای تبدیل عکس‌های سنین مختلف خود به یکدیگر باید از این گزینه استفاده کنید سپس بر روی دکمه Next کلیک نمایید و بقیه مراحل کار را همانند قسمت قبل انجام دهید. (تصویر۷۳ شماره ۲)

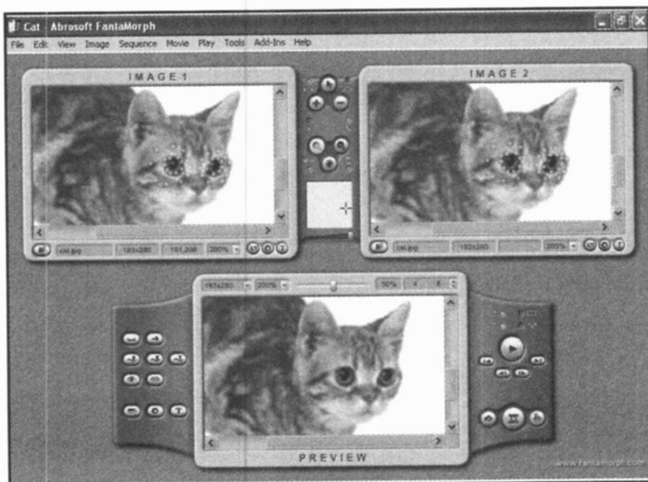


تصویر ۷۳

نکته ...

توجه داشته باشید که برای ایجاد پیچیدگی یا خمیدگی یا دادن حالت انیمیشن به تصویر ثابت از گزینه Warp کمک بگیرید، (تصویر ۷۳ شماره ۳) برای درک بهتر نحوه قراردادن نقطه در محلهای مورد نظر می‌توانید از Sample های نرم‌افزار کمک بگیرید. این Sample ها کمک‌های خوبی برای شما می‌باشند، تک‌تک Sample ها را اجرا کرده و نحوه قرارگیری این نقطه‌ها را بررسی کنید تا به نتیجه مطلوب دست یابید.

بـــرای مثال از منوی File، Sample، Warp و در نهایت Cat را انتخاب کنید. اگر انیمیشن را پخش کنید و به محل قرارگیری نقطه‌ها نیز دقت کنید، به نحوه استفاده از این حالت پی می‌برید. (تصویر ۷۴)

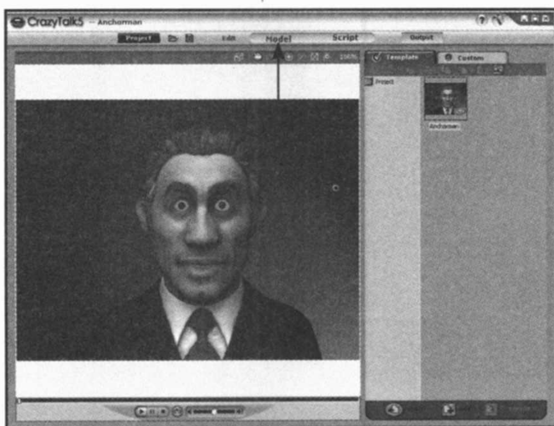


تصویر ۷۴

فصل پنجم
طراحی انیمیشن سخنگو با Crazy talk

درس اول: وارد کردن عکس

توسط این نرم‌افزار می‌توانید به تصاویر صورت افراد جان بخشیده و آن‌ها را سخنگو کنید، این نرم‌افزار بر اساس صدایی که به آن می‌دهید حرکات لب، پیشانی، چانه و ابروها را شبیه‌سازی کرده و به تصویر ثابت شما جان می‌بخشد. ابتدا برنامه را اجرا کنید.(محیط اصلی نرم‌افزار را در تصویر ۷۵ می‌بینید)



تصویر ۷۵

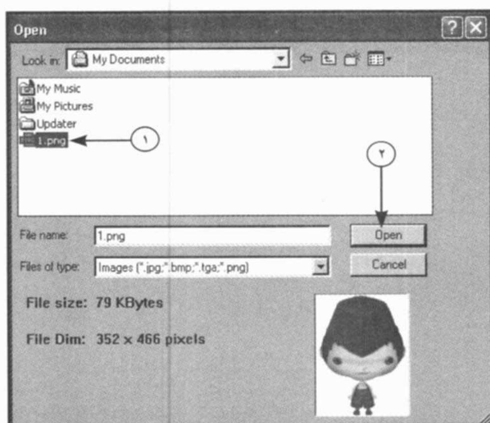
کار با برنامه بسیار ساده می‌باشد. ابتدا تصویری (با کیفیت مناسب و از روبرو) از چهره خود و یا شخصی که می‌خواهید بر روی آن صداگذاری کنید وارد برنامه کنید. برای این کار ابتدا از قسمت بالای صفحه گزینه Model (تصویر ۷۵ شماره ۱) را انتخاب کنید. سپس از قسمت سمت چپ گزینه Import image (تصویر ۷۶) را برگزینید و عکس مدنظر خود را وارد محیط برنامه نمایید. (تصویر ۷۷)

نکته ...

توجه داشته باشید که عکس شما با یکی از فرمت‌های Bmp، Jpg، tga و یا png باشد در غیر اینصورت می‌بایست آنرا به فرمت‌های ذکر شده تبدیل کنید.



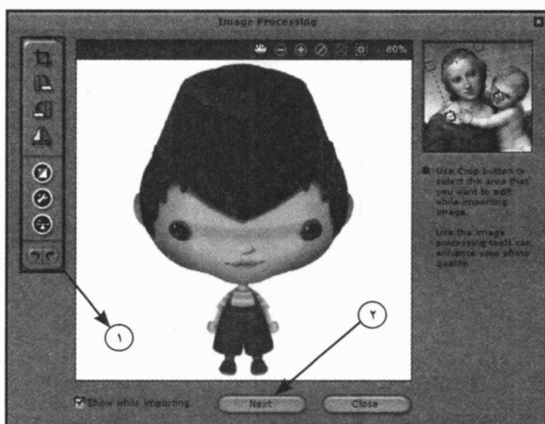
تصویر ۷۶



تصویر ۷۷

درس دوم: تنظیمات عکس

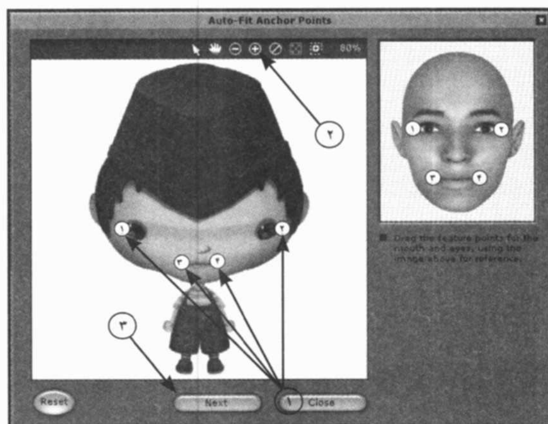
پس از انتخاب عکس دلخواه با پنجره زیر (تصویر ۷۸) مواجه می‌شوید، دراین پنجره توسـط ابزارهایی که در سمت چپ عکس قرار دارد (تصویر ۷۸ شـماره ۱)، می‌توانید قسـمت‌های دلخواهی از عکس را انتخاب کنید، رنگ عکس را تغییر دهید و از این قبیل تنظیمات که با کمی کار کردن با آن می‌توانید با نحوه تنظیمات آن آشنا شوید.



تصویر ۷۸

پـس از انجام تنظیمات مـورد نظر بر روی عکـس و زدن دکمه Next (تصویر ۷۸ شماره ۲) با پنجره زیر (تصویر ۷۹) مواجه می‌شوید. (توجه: ما در پنجره قبل بر روی عکس تغییری اعمال نکردیم و مستقیما Next را زدیم) در این پنجره می‌بایست به کمک دکمه‌های ۱و۲و۳و۴ (تصویر ۷۹ شماره ۱) اطراف چشم‌ها و لب را مشخص کنید برای تسلط بیشتر بر روی عکس نیز می‌توانید از کلیدهای + و- (تصویر ۷۹ شـماره ۲) موجود در بالای پنجره برنامه، برای بزرگ‌نمایی (Zoom) تصویر استفاده نمایید. روی دکمه ۱ کلیک

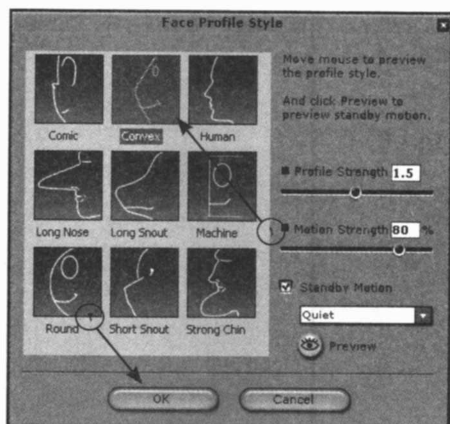
کرده و آنرا نگه دارید، آنرا در قسمت سمت چپ چشم قرار داده و ماوس را رها کنید و به همین ترتیب همانند عکس راهنما (تصویر۷۹) تمام دکمه‌ها را در جای خود قراردهید، سپس بر روی دکمه Next (تصویر ۷۹ شماره ۳) کلیک کنید.



تصویر ۷۹

درس سوم: تنظیم حرکات سر و شانه

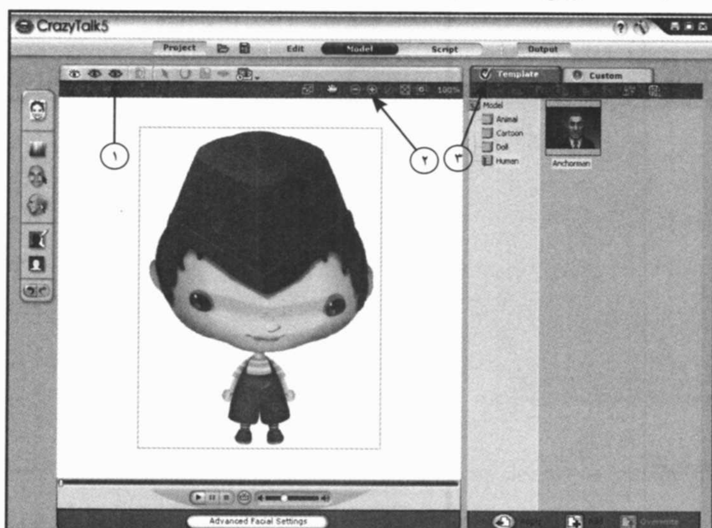
در پنجره باز شده یکی از Style های موجود را برای تنظیم حرکات سر و شانه انتخاب کنید. برای امتحان حالت‌های موجود، پس از انتخاب آن ماوس را در اطراف عکس حرکت دهید تا حرکات سر و شانه را مشاهده نمایید. برای نمونه Convex (تصویر ۸۰ شماره ۱) را انتخاب کنید سپس Ok (تصویر ۸۰ شماره ۲) را بزنید.



تصویر ۸۰

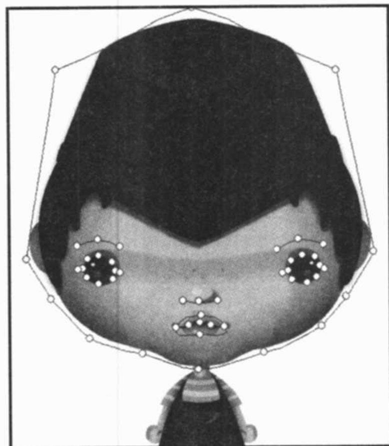
درس چهارم: تنظیم محل دقیق اعضاء

حال نوبت به قراردادن محل دقیق نقطه‌ها در اطراف سر، ابرو، چشم‌ها، بینی، لب و... است. برای این منظور از قسمت بالاِ بر روی چشم سوم کلیک کنید. (تصویر ۸۱ شماره ۱)

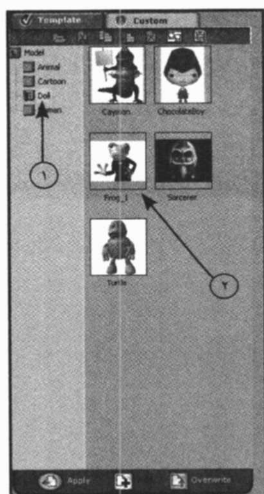


تصویر ۸۱

عکس را توســط دکمه + (تصویر ۸۱ شماره۲) بزرگ کنید و نقطه‌ها را در جای خود قراردهید. (تصویر۸۲)



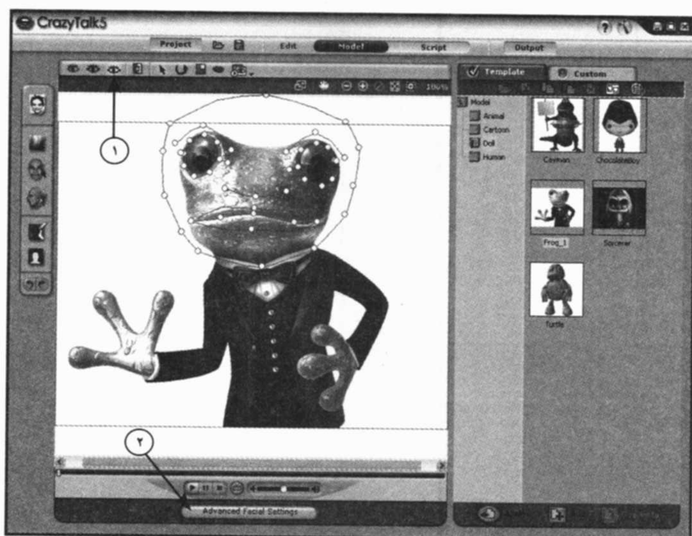
تصویر ۸۲



تصویر ۸۳

برای مثال برای سر باید نقطه‌ها را در اطراف سر قراردهید، در کل برای عکس در حالت روبرو نقطه‌ها را به صورت تصویر ۸۲ تنظیم کنید. برای یادگیری نحوه قراردادن نقطه‌ها در جای مناسب خود می‌توانید از Template های نرم‌افزار کمک بگیرید، برای این کار بر روی زبانه Template (تصویر ۸۱ شماره ۳) که دربالا گوشه سمت راست پنجره قرار دارد کلیک نمایید. در صفحه باز شده چندین شاخه وجود دارد همانند Animal، Carton و... بر روی شــاخه doll کلیک کنید (تصویر ۸۳ شماره ۱) تا Template های مربوط به آن در سمت راست پنجره ظاهر گردد سپس روی یکی از template ها جفت کلیک نمایید. (تصویر۸۳ شماره ۲)

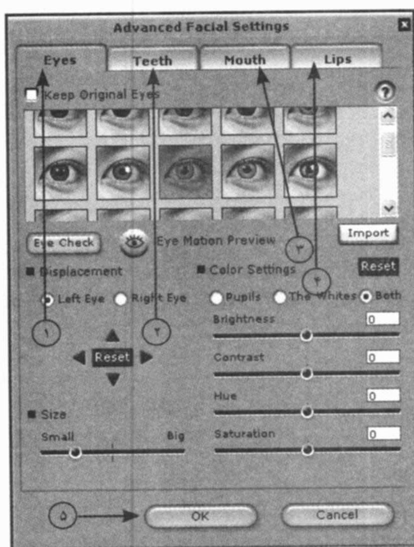
بر روی علامت چشمی سوم کلیک کنید. (تصویر ۸۴ شماره ۱) به نحوه قرار گرفتن نقطه‌ها دقت کنید و همانند تصویر ۸۴ این تنظیمات را بر روی عکس مورد نظر خود اعمال کنید.



تصویر ۸۴

درس پنجم: افزودن سایر اعضاء

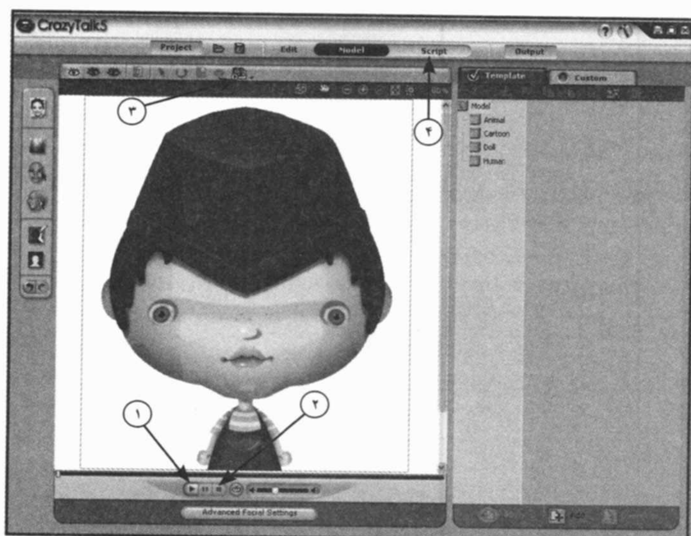
پس از این کار نوبت به تنظیم چشـــم، دندان و... می‌رســـد. برای این منظـــور بر روی دکمه Advanced Facial Setting (تصویر ۸۴ شـــماره ۲) کـــه در پاییـــن پنجره قـــرار دارد کلیک کنید. پس از باز شـــدن پنجره Advanced Facial Setting در ســـربرگ eyes (تصویر ۸۵ شـــماره ۱) یکی از چشم‌ها را به دلخواه انتخاب کنید.



تصویر ۸۵

در پایین پنجره نیز تنظیمات دقیق‌تری برای چشم وجود دارد، از جمله محل قرارگیری سیاهی چشم، رنگ چشم و... که با کمی حوصله متوجه آن می‌شوید. برای قراردادن دندان سربرگ Teeth (تصویر ۸۵ شماره ۲) را انتخاب کرده و یکی از دندان‌ها را به دلخواه انتخاب نمایید.

در قسمت mouth (تصویر ۸۵ شماره ۳) می‌توانید رنگ دهان را تنظیم کنید و از قسمت Lips (تصویر ۸۵ شماره ۴) نیز می‌توانید تنظیمات دقیق‌تری بر روی لب انجام دهید، برای مثال کناره‌های لب را بالا یا پایین ببرید تا بطور دقیق تنظیم گردد و در نهایت بر روی OK (تصویر ۸۵ شماره ۵) کلیک نمایید. برای تست انیمیشن از پایین پنجره Play (تصویر ۸۶ شماره ۱) را بزنید و برای متوقف کردن آن نیز Stop (تصویر ۸۶ شماره ۲) را کلیک کنید. برای تست حالت‌های چشم، ابرو، سر، دهان و...از قسمت بالا بر روی گزینه Calibration (تصویر ۸۶ شماره ۳) کلیک کنید و آنرا مشاهده نمایید.



تصویر ۸۶

درس ششم: افزودن صدا و موزیک

برای اضافه کردن صدای مورد نظر خود به انیمیشن از قسمت بالا بر روی دکمه Script (تصویر ۸۶ شماره ۴) کلیک کنید. از قسمت پایین، روی گزینه Import Wav file (تصویر ۸۷ شماره ۱) کلیک کرده و صدای خود را با فرمت Wav یا Mp3 انتخاب کنید.

برای اضافه کردن موزیک پس زمینه، بر روی گزینه Background Audio (تصویر ۸۷ شماره ۲) کلیک کنید. در پنجره باز شده از کلید Browse (تصویر ۸۸ شماره ۱) برای اضافه کردن آهنگ مورد نظر استفاده کنید و از قسمت Volume (تصویر ۸۸ شماره ۲) نیز برای تنظیم میزان بلندی یا شدت صدا کمک بگیرید.

تصویر ۸۷

Background Audio

Import Audio : music.mp3 Browse

Volume : 100 %

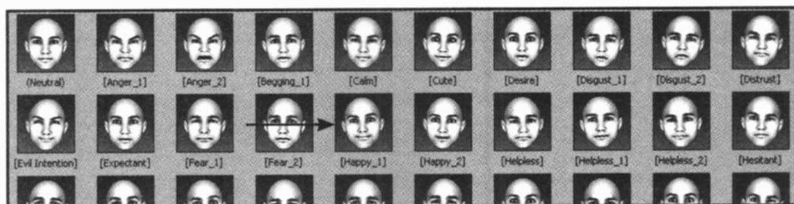
Fade In Fade Out Loop

Preview Length : 201.93 Sec(s)

Clear OK Cancel

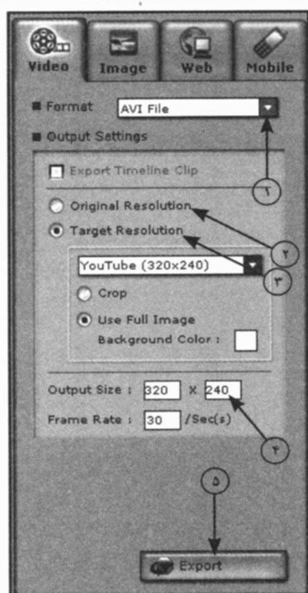
تصویر ۸۸

در نهایت OK را بزنید. (تصویر ۸۸ شماره ۳) برای اضافه کردن حالت‌های مختلف به چهره (تصویر ۸۹)، بر روی حالت مورد نظر جفت کلیک کنید تا بطور خودکار به چهره اضافه گردد. برای مثال اگر می‌خواهید شخص با خوشحالی شروع به صحبت کردن کند، بر روی گزینه Happy (تصویر ۸۹) جفت کلیک کنید.



تصویر ۸۹

درس هفتم: خروجی گرفتن یا تولید فایل ویدیویی

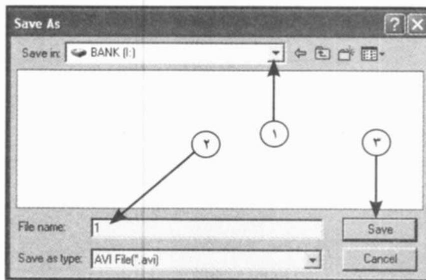


تصویر ۹۰

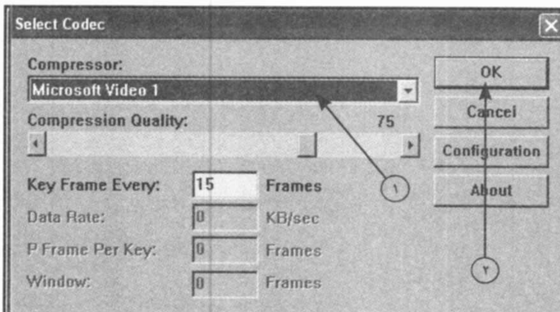
پس از انجام تنظیمات ذکر شده نوبت به تولید فایل ویدیویی می‌رسد برای این کار از قسمت بالا روی دکمه Output (تصویر ۸۷ شماره ۳) کلیک کنید. برای ذخیره فایل با فرمت‌های ویدیویی همانند Avi از قسمت Format (تصویر ۹۰ شماره ۱) فرمت مورد نظر خود را انتخاب کنید برای مثال Avi را انتخاب نمایید. در قسمت Output Setting می‌بایست کیفیت فایل ویدیویی را مشخص کنید. با انتخاب گزینه Original Resolution (تصویر ۹۰ شماره ۲) فیلم با همان ابعاد

عکس ساخته می‌شود و با انتخاب Target Resolution (تصویر ۹۰ شماره ۳) می‌توانید کیفیت فیلم را به دلخواه تنظیم کنید. همانند کیفیت Mobile، DVD، Web، در قسمت Output Size (تصویر ۹۰ شماره ۴) نیز ابعادفایل ویدیویی را مشـــخص کنید و در نهایت بر روی Export (تصویر ۹۰ شـــماره ۵) کلیک نمایید.

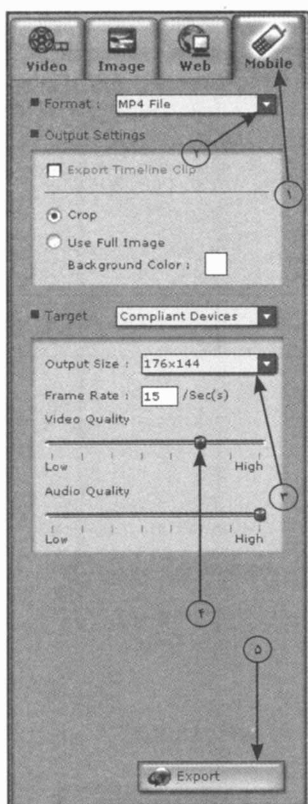
با زدن کلید Export پنجره Save As باز شده ومحل ذخیره‌سازی فایل را از شـــما درخواست می‌کند، پس از تعیین نام مناســـب برای آن بر روی Save کلیک نمایید. (تصویر ۹۱ مراحل انجام کار را نشان می‌دهد) با ذخیره کردن پروژه، پنجره‌ای باز شده که در آن می‌بایست میزان فشرده‌سازی فیلم را تعیین کنید. (تصویر ۹۲)



تصویر ۹۱



تصویر ۹۲



تصویر۹۳

گزینه divx یا microsoft video 1 انتخاب کرده (تصویر ۹۲ شماره ۱) و OK را بزنید (تصویر ۹۲ شماره ۲) تا فیلم ساخته شود. برای ذخیره فیلم با فرمت‌های دیگر نیز از گزینه‌های Mobile ،Web ،Image کمک بگیرید. برای مثال برای ساختن فیلم با فرمت mobile بر روی گزینه mobile (تصویر ۹۳ شماره ۱) کلیک کنید، سپس از قسمت فرمت یکی از فرمت‌های Mp4، 3GP را انتخاب نمایید (تصویر ۹۳ شماره ۲) و پس از تنظیم سایز (تصویر ۹۳ شماره ۳) و کیفیت فایل ویدیویی (تصویر ۹۳ شماره ۴) بر روی Export (تصویر ۹۳ شماره ۵) کلیک نمایید.

نکته ...

شما می‌توانید تغییری در سایز و کیفیت فایل ویدیویی ایجاد نکنید و مستقیماً دکمه Export را بفشارید، این به سلیقه و نیاز شما بستگی دارد.

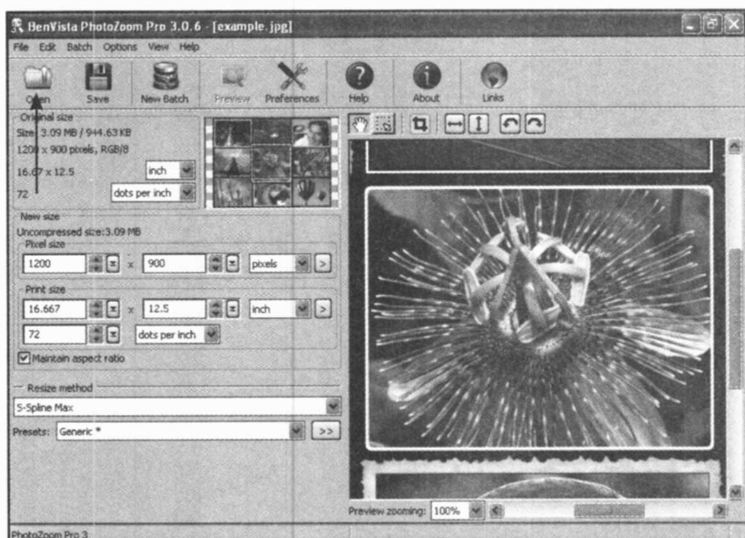


فصل ششم
بزرگ کردن تصاویر بدون افت کیفیت با Photo Zoom Pro

درس اول: وارد کردن عکس

شــاید تا کنون بارها دیده باشــید کــه با بزرگ‌تر کردن ســایز تصاویر درنرم‌افزارهای مختلف، از کیفیت آن کاســته می‌شود و تصویر به صورت شطرنجی درمی‌آید. این نرم‌افزار با استفاده از الگوریتم پیشرفته و منحصر به فردی که دراختیار دارد، تصاویر کوچک و متوسط را تا حد قابل ملاحظه‌ای بــدون افت کیفیت بــزرگ می‌کند این برنامه به صــورت Real Time و با تنظیم ســایز مورد نظر، فوراً نتیجه را نشان می‌دهد بنابراین می‌توانید کنترل کاملی بر روی میزان بزرگ‌نمایی و کیفیت عکس داشته باشید محیط برنامه از زیبایی خاصی برخوردار است که کار با آن را بسیار ساده و درعین حال فوق العاده رضایت بخش می‌کند البته باید توجه داشت که این نرم‌افزار نیز تا حدودی قابلیت خواهد داشت، برای مثال انتظار بزرگ‌نمایی تصاویر ۲×۲ به ۱۰۲۴×۷۶۸ را بدون کاهش کیفیت نداشته باشید. استفاده از این نرم‌افزار برای بزرگ‌نمایی حدود ۳ تا ۴ برابر برای اســتفاده‌های شــخصی و ۶ تا ۸ برابر، برای استفاده‌های خاص می‌تواند مفید باشد.

کار با برنامه بسیار ساده و بدون پیچیدگی می‌باشد. فقط کافی است که عکس مورد نظر خود را وارد محیط برنامه کنیم سایز تصویر را تغییر دهیم و نتیجه را مشــاهده نماییم. برای وارد کردن عکــس مورد نظر خود روی دکمه Open کلیک کنید. (تصویر ۹۴)

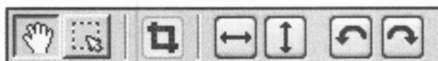


تصویر ۹۴

نکته ...
ما در این پروژه از عکس پیش فرض نرم‌افزار استفاده کرده‌ایم.

درس دوم: اعمال تنظیمات

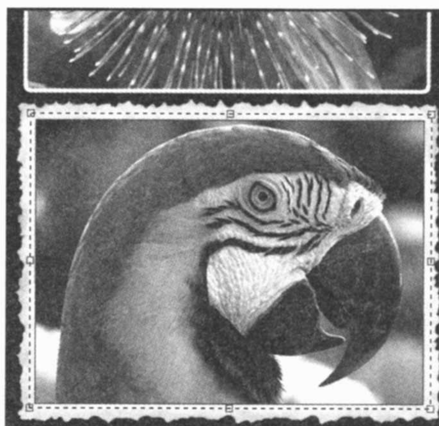
در ابتدا اجازه دهید تا در مورد دکمه‌های قرار داده شده در بالای عکس مقداری توضیح دهیم. (تصویر۹۵)



تصویر ۹۵

از دکمه‌های برای چرخاندن تصویر و معکوس کردن آن اســتفاده می‌شود. از دکمه برای انتخاب و چیدن بخش دلخواهی از تصویر استفاده می‌شود. فرض کنید عکسی در اختیار داریم و فقط قسمتی

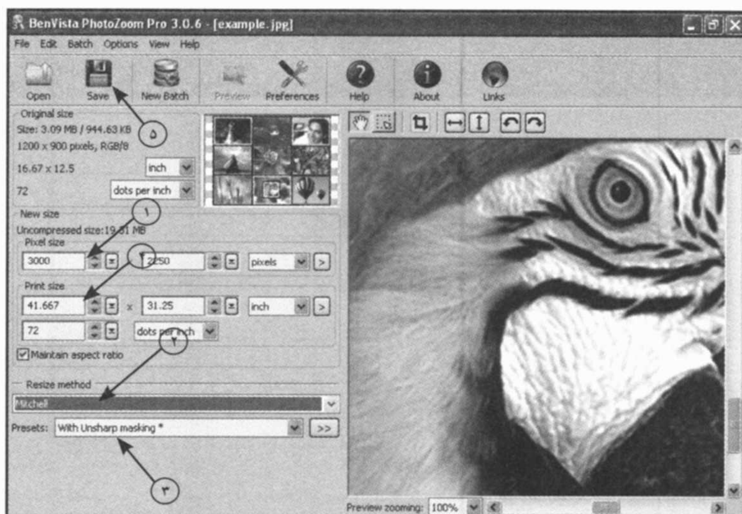
از آنــرا می‌خواهیــم، برای این منظور ابتدا بــر روی دکمه کلیک کرده و توســط ماوس قسمت مورد نظــر از تصویر را انتخاب کنید. (تصویر ۹۶)



تصویر ۹۶

بــا زدن دکمه قســمت انتخاب شده باقی می‌ماند و بقیه قسمت‌ها حذف خواهند شد. از منــوی File گزینه ...Save As را انتخاب کــرده و عکس خود را در محل دلخواه ذخیره نمایید.

حال قصد داریم این عکس را چندین ســایز بزرگ کنیم بنابراین در قسمت Pixel Size (تصویر ۹۷ شماره ۱)، سایز مورد نظر خود را وارد کنید. (برای مثال ما عدد ۳۰۰۰ را تایپ کرده‌ایم)



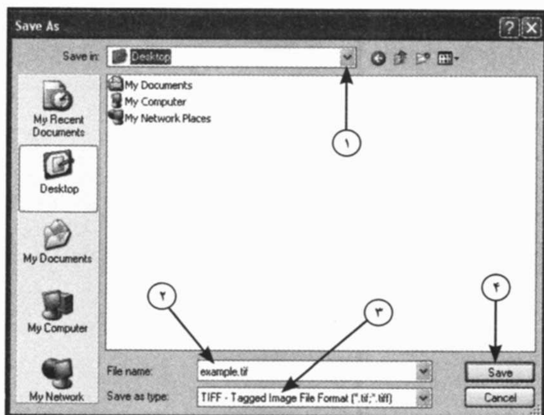
تصویر ۹۷

چند لحظه صبر کنید تا نرم‌افزار عملیات لازم را برای شفاف‌سازی بر روی عکس انجام دهد. اگر تصویر شما دارای کیفیت مطلوبی نبود می‌توانید توسط ابزارهایی که در قسمت Resize Method (تصویر ۹۷ شماره ۲) قرار داده شده به بهترین حالت ممکن دست یابید برای این منظور تک‌تک گزینه‌های نوار کرکره‌ای Resize Method (اولین نوار کرکره) را امتحان کنید تا به نتیجه دلخواه دست یابید اما معمولاً گزینه Mitchell در اکثر موارد، بهترین نتیجه را به ما می‌دهد.

در قسمت Presets (تصویر ۹۷ شماره ۳) نیز می‌توانید تنظیمات دقیق‌تری برای شفافیت تصویر انجام دهید که این تنظیمات بسته به گزینه‌ای که در قسمت Resize Method انتخاب می‌کنید، کمی متفاوت است که خود می‌توانید تک‌تک گزینه‌ها را امتحان کنید و نتیجه را مشاهده نمایید. پس از اعمال این تنظیمات نوبت به ذخیره تصویر می‌رسد اما قبل از آن، گفتن این نکته مهم و ضروری به نظر می‌رسد. در صورتیکه تمایل دارید از عکس خود پرینت بگیرید می‌توانید در کادر Print Size (تصویر ۹۷ شماره ۴) که در سمت چپ تصویر قرار گرفته است سایز خود را بر حسب سانتی‌متر، اینچ و... انتخاب کرده و از آن پرینت بگیرید.

درس سوم: ذخیره تصویر

پس از اعمال تنظیمات دلخواه بر روی تصویر، نوبت به ذخیره آن می‌رسد، اگر قصد دارید که تصویر مورد نظر را با همین اندازه و شفافیت ذخیره کنید، بر روی دکمه Save کلیک کنید. (تصویر ۹۷ شماره ۵) محل ذخیره، نام و فرمت عکس را مشخص کرده و بر روی کلید Save کلیک نمایید. (تصویر ۹۸ مراحل انجام این کار را نشان می‌دهد)

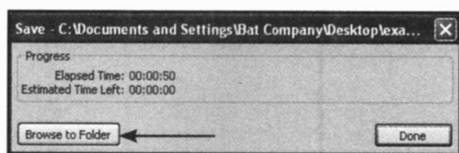


تصویر ۹۸

نکته ...

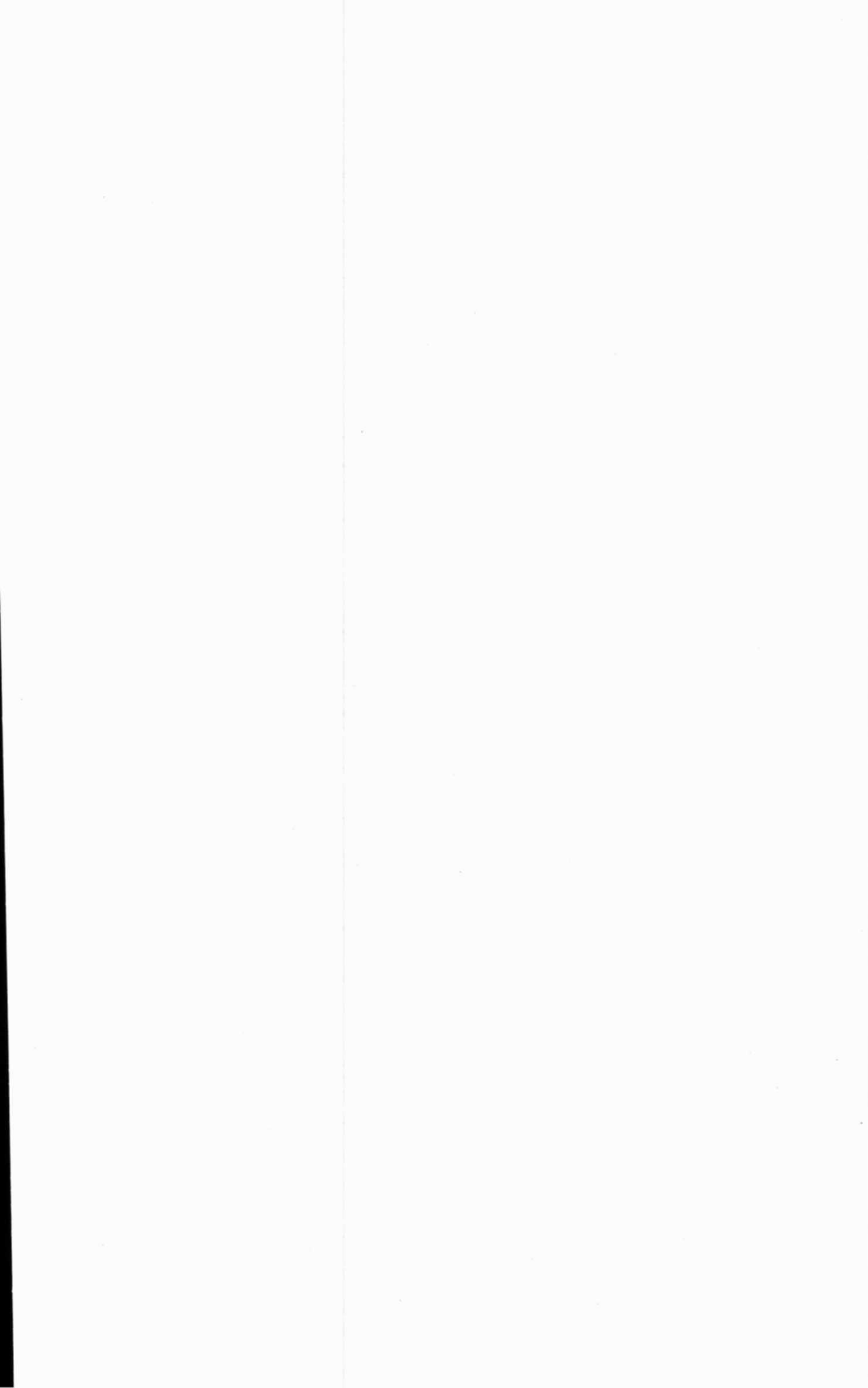
برای مقایسه تصویر اولیه با تصویر بزرگ شده بهتر است که دو تصویر را در یک مکان ذخیره کنیم تا به راحتی قابل مقایسه باشد.

پس از اتمام مراحل ذخیره‌سازی، کادری ظاهر می‌شود. برای مشاهده عکس در درایو مربوطه روی گزینهBrowse to Folder کلیک کنید. (تصویر ۹۹)



تصویر ۹۹

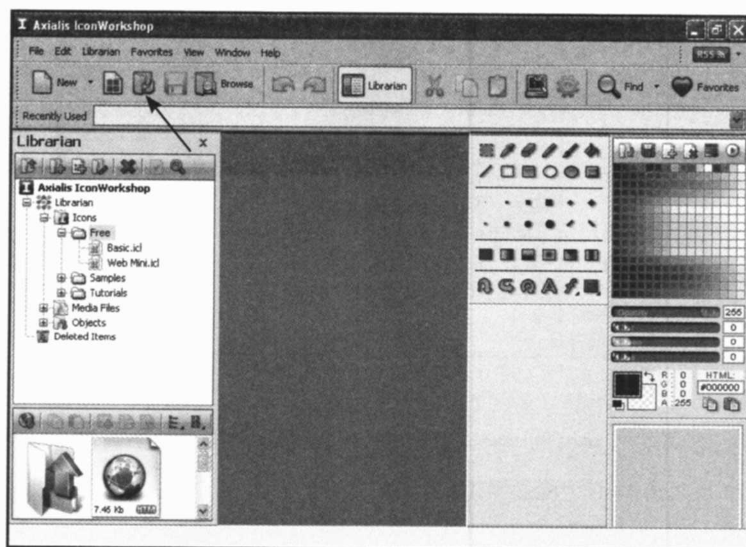
عکس بزرگ (Zoom) شده با فرمت tif (فرمت پیش فرض) در درایو مورد نظر ذخیره می‌شود. حال عکس‌ها را بازکرده و تغییرات را مشاهده نمایید.



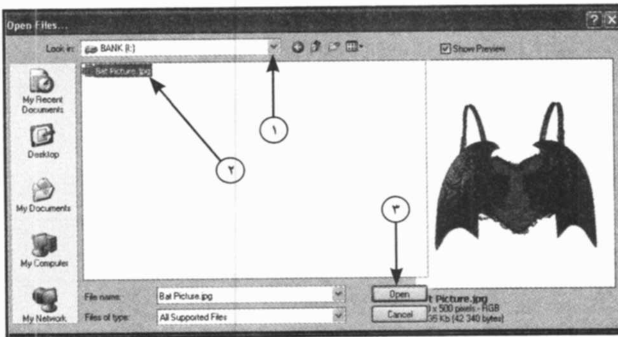
فصل هفتم
ساخت و ویرایش آیکون با
Axialis Icon Workshop

درس اول: تبدیل عکس به آیکون

چنانچـــه تمایلی بـــه تبدیل یک تصویر به آیکـــون، طراحی، ویرایش و ذخیره‌ســـازی آنرا دارید برنامـــه Axialis Icon Workshop تمامی امکانات لازم جهت انجام این اعمال را برای شما فراهم کرده است. برای وارد کردن عکس مورد نظر خود به درون محیط برنامه، روی دکمه Open کلیک کرده (تصویر ۱۰۰) و عکس خود را درون محیط نرم‌افزار باز کنید. (تصویر ۱۰۱) به عنوان مثال تصویر موجود، در DVD همراه این کتاب را باز کنید.

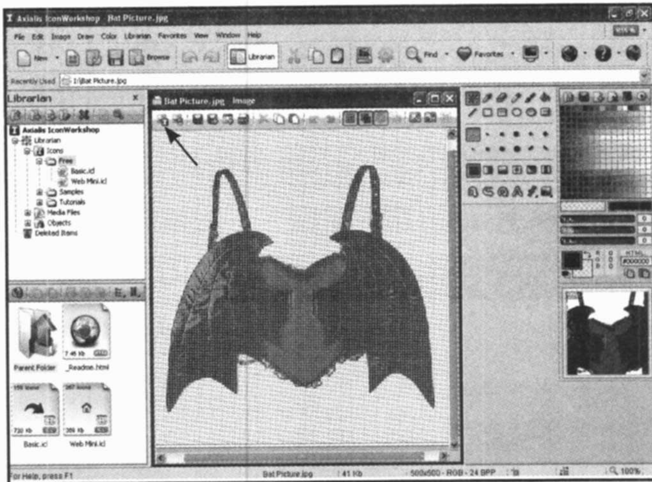


تصویر ۱۰۰



تصویر ۱۰۱

برای تعیین ســایز آیکون در قسمت مشخص شده (تصویر ۱۰۲) روی گزینه Window Icon Project from this Image کلیک کنید.

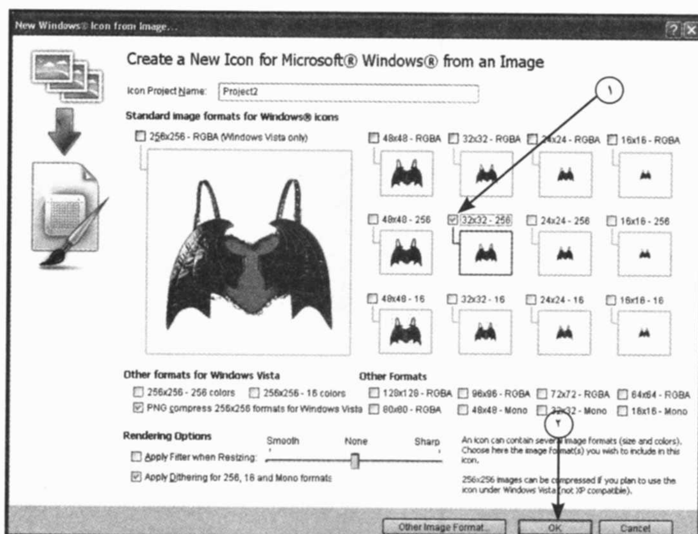


تصویر ۱۰۲

در پنجره باز شده باید سایز مورد نظر برای آیکون را تعیین کنید. در کنار گزینه ۲۵۶ـ ۳۲×۳۲ یک علامت تیک قراردهید. (تصویر ۱۰۳ شماره ۱)

نکته ...
برای قراردادن آیکون بر روی CD بهتر است از اندازه ۳۲×۳۲ و بیت رنگی ۲۵۶ استفاده کنید.

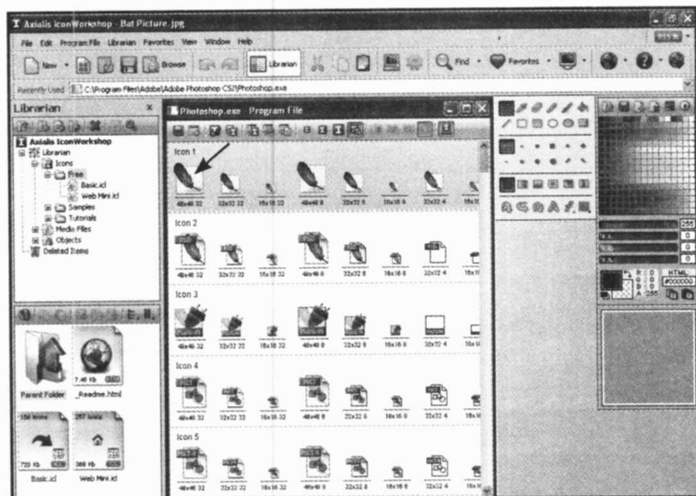
روی OK کلیــک کنید. (تصویر ۱۰۳ شــماره ۲) برای ذخیره آیکون از منوی File گزینه Save را انتخاب کنید.



تصویر ۱۰۳

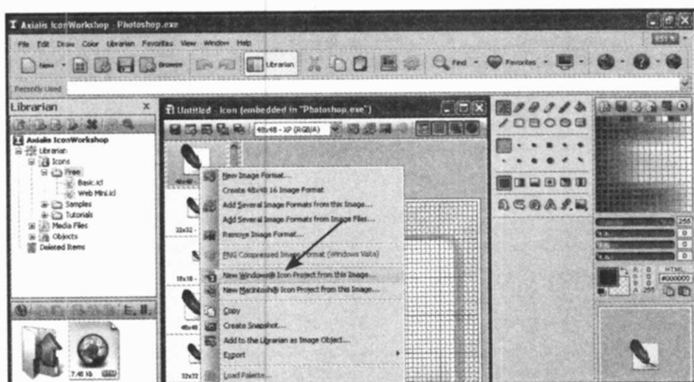
درس دوم: خارج کردن آیکون برنامه‌ها

شاید شما دوست داشته باشید تا آیکون نرم‌افزار خاصی مانند Photoshop را به عنوان آیکون نرم‌افزار خود انتخاب کنید در این صورت می‌بایست آیکون آن را استخراج نمایید. برای این منظورفایل مورد نظرتان را با استفاده از دکمه Open به برنامه وارد کنید. برای مثال ما فایل اجرایی برنامه Adobe Photoshop را به نرم‌افزار معرفی کرده‌ایم. (تصویر ۱۰۴)



تصویر ۱۰۴

همانطور که می‌بینید در داخل این فایل از چندین آیکون اســتفاده شده اســت، بر روی آیکون مورد نظر جفت کلیک کنید. (تصویر ۱۰۴) ســپس برای تعیین سایز آیکون از قسمت سمت چپ و پایین پنجره، (تصویر۱۰۵) روی آیکون مورد نظر کلیک راست کرده و گزینه ... New Window Icon را انتخاب کنید و همانند توضیحات قسمت قبل عمل نمایید.



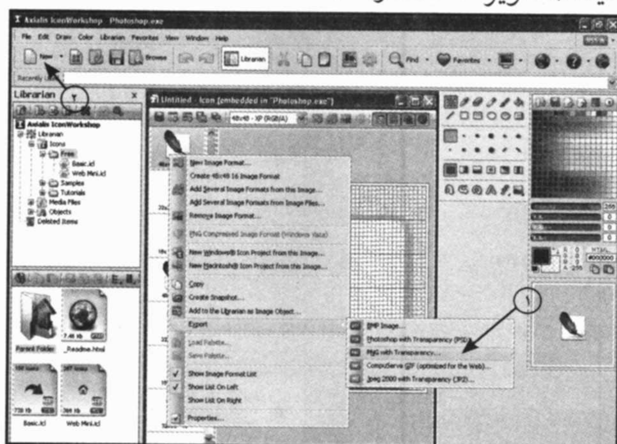
تصویر ۱۰۵

نکته ...

در صورتیکه آیکون انتخابی دارای چندین سایز باشد، در این قسمت به شما نمایش داده می‌شود.

درس سوم: تبدیل آیکون به عکس

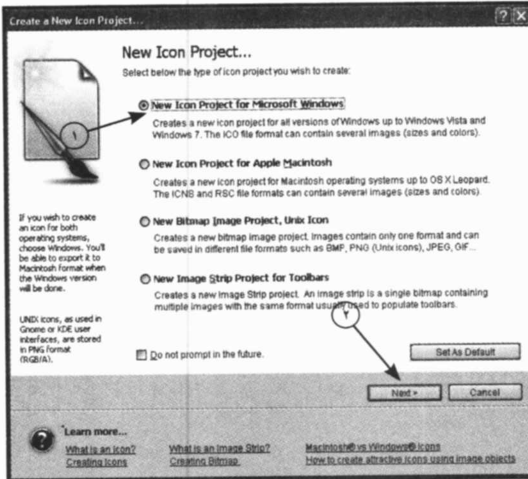
اگـــر می‌خواهید آیکون را به صورت یک عکـــس بر روی کامپیوترتان ذخیره کنید روی آیکون مورد نظر کلیک راست کرده و از قسمت Export یکی از گزینه‌ها را انتخاب کنید. به عنوان مثال فرمت PNG را برای این کار انتخاب کنید. (تصویر ۱۰۶شماره ۱)



تصویر ۱۰۶

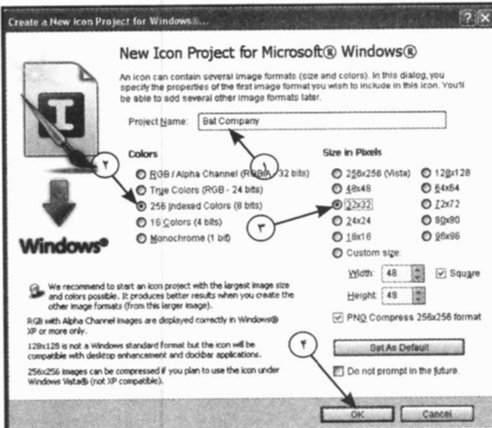
درس چهارم: طراحی آیکون

برای طراحی یک آیکون جدید بر روی گزینه New کلیک کنید. (تصویر ۱۰۶ شـــماره ۲) در این قســـمت باید تعیین کنید که آیکونی را که می‌خواهید طراحی کنید، برای چه سیستم عاملی است. سیستم عامل ویندوز (تصویر ۱۰۷ شماره ۱) را انتخاب کرده و بر روی Next کلیک کنید. (تصویر ۱۰۷ شماره ۲)



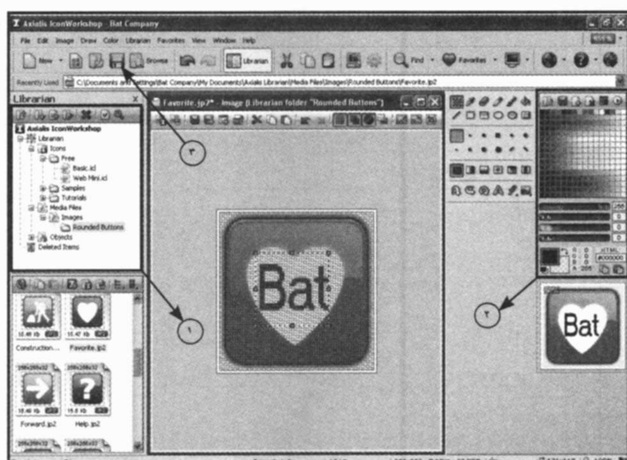
تصویر ۱۰۷

درقســمت Project name (تصویر ۱۰۸ شماره ۱) نامی مناسب برای آیکون خود انتخاب نمایید. از قسمت Colors (تصویر ۱۰۸ شماره ۲) بیت رنگی آیکون را تنظیم نمایید برای مثال بیت رنگی ۲۵۶ را انتخاب کنید. از قسمت Size in pixels (تصویر ۱۰۸ شماره ۳) نیز سایز آیکون را مشخص کنید سایز ۳۲×۳۲ را انتخاب نمایید، OK را بزنید. (تصویر۱۰۸ شماره ۴)



تصویر ۱۰۸

در قســمت Librarian (تصویر ۱۰۹ شــماره ۱) طرح‌های آماده زیبایی وجود دارد که می‌توانید به ســلیقه خودتان یکی را انتخاب نمایید سپس با اســتفاده از ابزارهایی که در سمت راست پنجره برنامه وجود دارد (تصویر ۱۰۹ شماره ۲) می‌توانید طرح مورد نظر خود را ترسیم کنید. پس از طراحی، بر روی کلید Save (تصویر ۱۰۹ شماره ۳) کلیک کنید.



تصویر ۱۰۹

درس پنجم: انتشار آیکون بر روی CD

اگر قصد دارید آیکون ساخته شده را بر روی CD قراردهید مراحل زیر را دنبال کنید. برای اینکه Icon ســاخته شــده روی CD Rom نمایش داده شود، باید یک فایل کوچک متنی در سی‌دی باشد. برای ساخت این فایل، می‌بایســت در نرم‌افزار NotePad، که در خود ویــنــدوز XP نیز قرار دارد، دستوراتی را تایپ کنیم برای این منظور مسیر زیر را دنبال کنید و نرم‌افزار را اجرا نمایید.

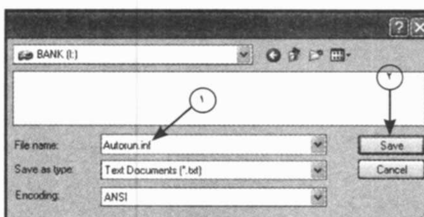
Start > All Programs > Accessories > Notepad

اگر کلید CapsLock روشـــن است به منظور کوچک نوشتن حروف آنرا خاموش کنید. در خط اول این برنامه، دستور [autorun] را وارد کنید. Enter را بزنیـــد. در خط دوم برنامه عبارت =icon را تایپ کنید. کلید Spacebar را به منظور ایجاد فاصله بفشارید. دراین قسمت باید نام آیکون را با پسوند ico وارد کنیم برای مثال عبارت sample.ico را تایپ کنید. این خط از برنامه باعث می‌شـــود که CD Rom آیکونی با نام sample کـــه در درون CD قرار دارد را جایگزین شکلک CD کند.(تصویر ۱۱۰)



تصویر ۱۱۰

اکنون باید برنامه نوشته شده را درمحل قرارگیری آیکون، ذخیره کنیم. برای این منظور از منوی File گزینه Save As را انتخاب کنید. در قسمت File name (تصویر ۱۱۱ شـــماره ۱) عبـــارت Autorun.inf را تایپ کنید. توجه داشته باشید که پسوند inf را باید حتماً تایپ کنید در غیر اینصورت عمل Autorun سی‌دی به درستی انجام نمی‌شود برای ادامه کار روی گزینه Save کلیک کنید. (تصویر ۱۱۱ شماره ۲)

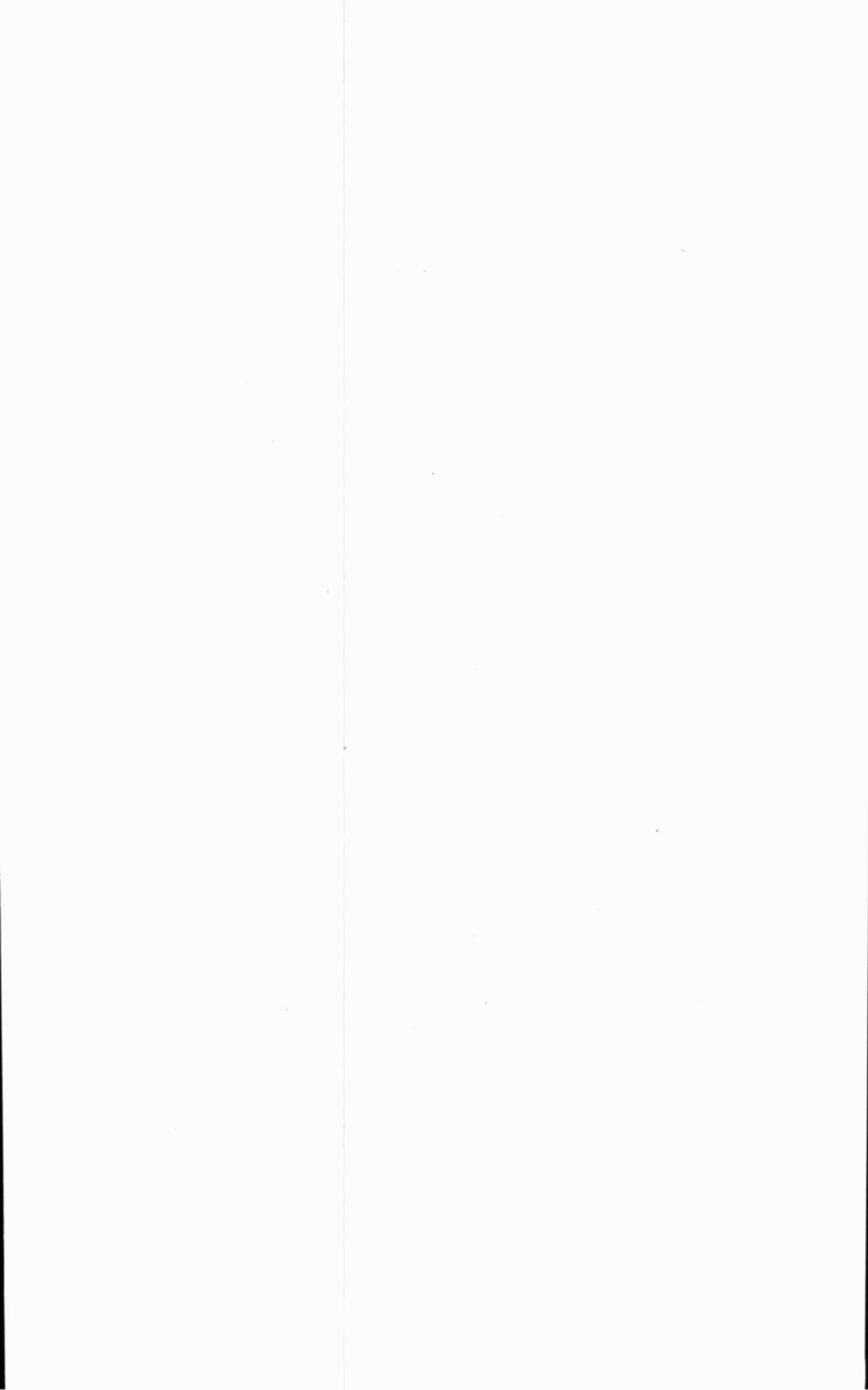


تصویر ۱۱۱

حال نوبت به رایت ســـی‌دی رســـیده اســـت. برای این کار می‌توانید از نرم‌افزارهایی نظیر Nero استفاده کنید.

نکته ...

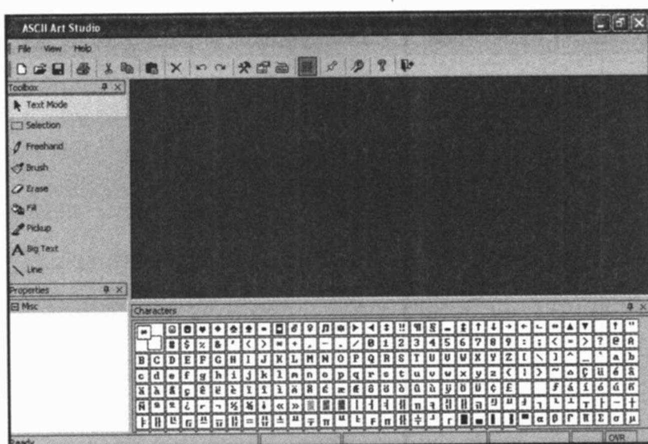
توجه داشــته باشــید که هنگام رایت باید فایل‌های sample.ico، Autorun.inf و پوشه محتوی فایل‌هایتان یا هر فایل دیگر را وارد محیط برنامه رایت کنید و سپس بر روی کلید Burn کلیک نمایید تا عمل رایت صورت گیرد.



فصل هشتم
ساخت تصویر از حروف با ASCII Art Studio

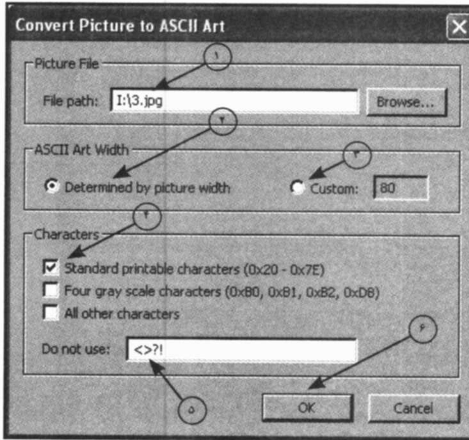
درس اول: تبدیل تصویر به کدهای ASCII

بدون شــک تا به حال با مجموعه حروف‌ها و علامت‌هایی که در کنار یکدیگر به اشکال خاصی درآمده‌اند برخورد کرده‌اید. نمونه بارز اینگونه متون را معمولا می‌توانید در فایل‌های کمکی (متنی) موسوم به Readme یا Info فایل‌های کرک و در برخی از وب ســایت‌ها مشاهده کنید برخلاف تصور، ایجاد این نوع اشکال نیازمند هیچگونه تخصص و یا اتلاف وقت نیست چرا که نرم‌افزارهای مربوطه، ایجاد اینگونه متون را به صورتی ساده و سریع امکان پذیر ساخته است. ASCII Art Studio نرم‌افزار جالب و قدرتمندی است که جهت ایجاد اشکال زیبای ASCII به کار می رود. این نرم‌افزار امکان تبدیل تصاویر مورد نظر به متون و کدهای اســکی را به ســاده‌ترین شکل ممکن امکان‌پذیر ساخته است حال نرم‌افزار را اجرا کنید. (تصویر ۱۱۲)



تصویر ۱۱۲

بـــرای تبدیل عکس مورد نظر به کدهای اســـکی از منـــوی File گزینه Convert Picture to ASCII Art را انتخاب کنید. درقسمت File path روی گزینه Browse (تصویر ۱۱۳ شماره ۱) کلیک کرده و پس از انتخاب عکس مورد نظر خود بر روی Open کلیک کنید.



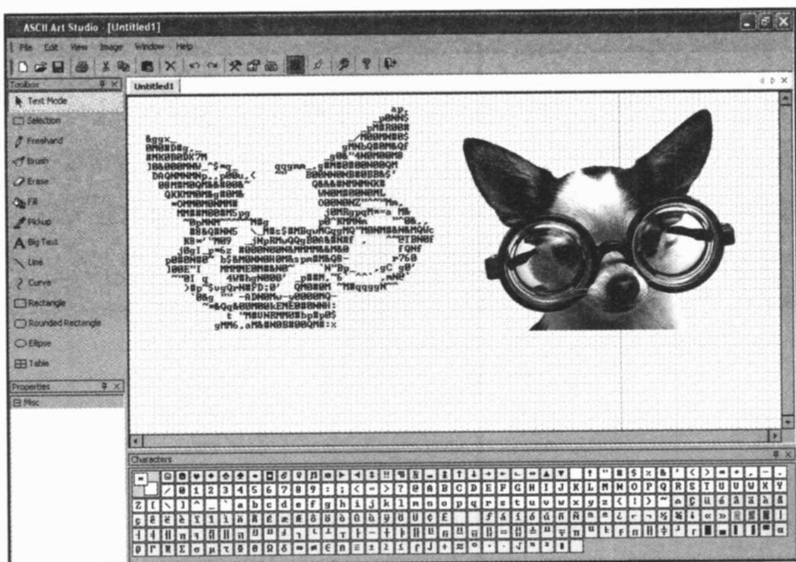
تصویر ۱۱۳

نکته ...

توجه داشته باشید که شما می‌بایست عکس‌هایی با فرمت Bmp، Jpg و Gif را به برنامه معرفی کنید. البته باید این نکته را متذکر شـویم که برای دسـتیابی به نتیجه مطلوب باید عکس خود را با فرمت Jpg و پشت زمینه (Background) سفید وارد برنامه کنید، در غیراینصورت نتیجه کار رضایت بخش نخواهد بود.

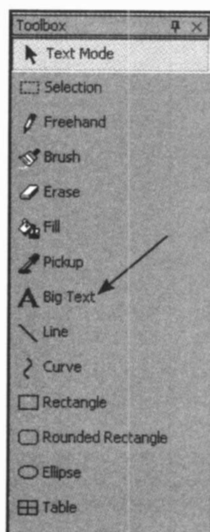
در قســـمت ASCII Art Width بایـــد عرض یا پهنـــای عکس را تعیین کنیـــد اگر گزینـــه Determined by picture width (تصویر ۱۱۳ شـــماره ۲) را انتخـــاب کنید، پهنای عکس درحالت اســـتاندارد قرار می‌گیرد اما با انتخاب گزینه Custom (تصویر ۱۱۳ شماره ۳) می‌توانید پهنای مورد نظر خـــود را وارد نمایید. درقســـمت Characters بایـــد تعیین کنید که از چه

کاراکترهایی برای ســاخت تصاویر اسکی استفاده شود. بهتر است از این قسمت گزینه Printable Characters Standard (تصویر ۱۱۳ شماره ۴) را انتخاب کنید. درقسمت Do not use (تصویر ۱۱۳ شماره ۵) باید تعیین کنید که از چه کاراکترهایی در ســاخت تصاویر اســکی استفاده نشود، به عنوان مثال ما می‌خواهیم ازکاراکترهای ! ? <> در ســاخت تصاویر اسکی استفاده نکنیم بنابراین آن‌ها را در کادر مربوطه تایپ می‌کنیم. با زدن دکمه OK (تصویر ۱۱۳ شــماره ۶) عملیات تبدیل آغاز می‌شــود در تصویر زیر (تصویر ۱۱۴) می‌توانید عکس تبدیل شــده به کدهای اســکی را با عکس اصلی مقایسه کنید.



تصویر ۱۱۴

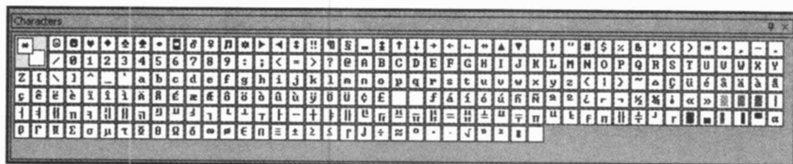
درس دوم: تبدیل متون به کدهای ASCII



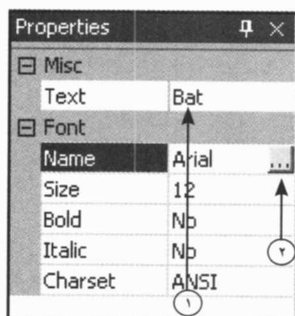
تصویر ۱۱۵

درقسمت Toolbox ابزارهای گوناگونی برای تغییر درعکس تبدیل شده و همچنین ایجاد تصویر اسکی دلخواه دراختیار شما قرار گرفته است که می‌توانید خود امتحان کنید و نتیجه آن را مشاهده نمایید. (تصویر ۱۱۵)

برای مثال با انتخاب گزینه Big Text (تصویر ۱۱۵) می‌توانید نوشته‌ای با کدهای اسکی بر روی تصویر ایجاد کنید بدین منظور از قسمت Characters که در پایین پنجره برنامه قرار گرفته است (تصویر ۱۱۶) کاراکتر مورد نظرخود را انتخاب کنید.



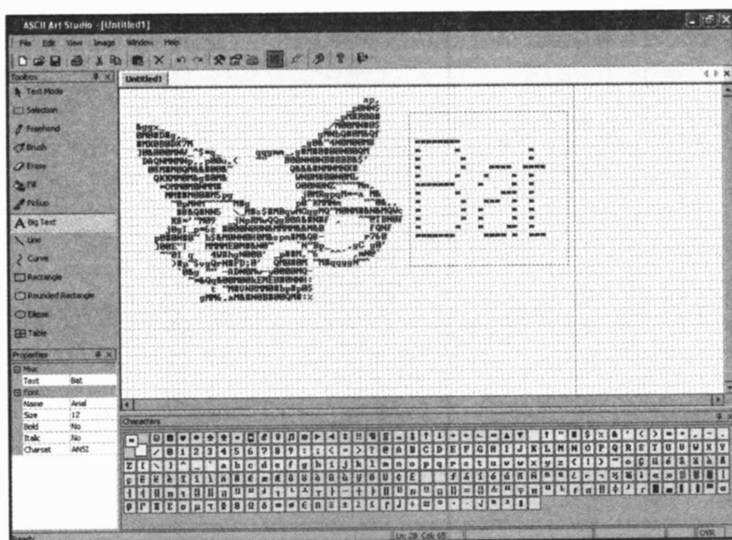
تصویر ۱۱۶



تصویر ۱۱۷

ازقسمت Properties درکادر Text کلیک کرده و عبارت مورد نظر خود را تایپ کنید. (تصویر۱۱۷ شماره ۱)

با کلیک کردن روی گزینه Name، دکمه ... (تصویر ۱۱۷ شـــماره ۲) درکنـــار عبـــارت Arial ظاهر می‌گردد. با انتخاب این دکمه شـــما می‌توانید فونت، ســـایز و Style مورد نظر خـــود را انتخاب نمایید. حال در جایی از صفحه کاری کلیک کنید تا نوشته مورد نظر به صورت کد اسکی ایجاد شود. (تصویر ۱۱۸)

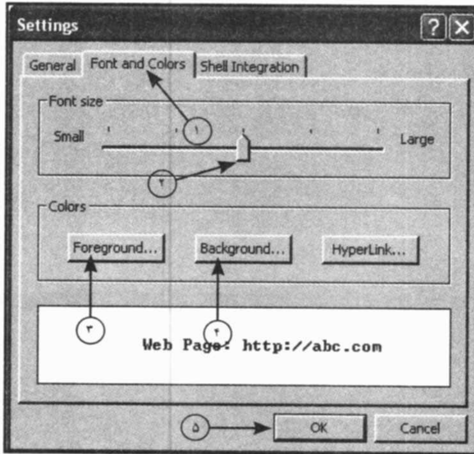


تصویر ۱۱۸

حال می‌توانید به کمک ماوس نوشته‌ایجاد شده را جابجا کنید و درمحل مورد نظر قراردهید.

درس سوم: تنظیمات نرم‌افزار

برای دسترسی به تنظیمات برنامه از منوی File گزینه Setting را انتخاب کرده و سربرگ Font and Colors را انتخاب کنید. (تصویر۱۱۹ شماره ۱)

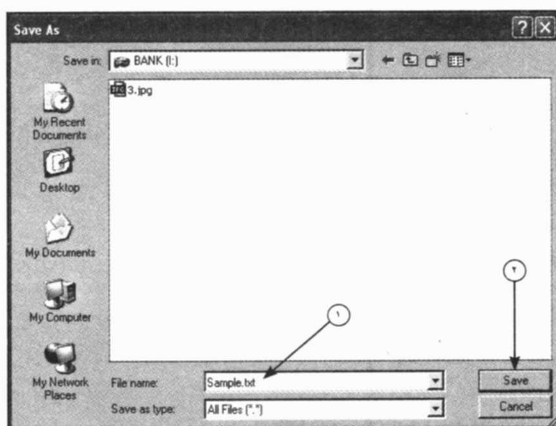


تصویر ۱۱۹

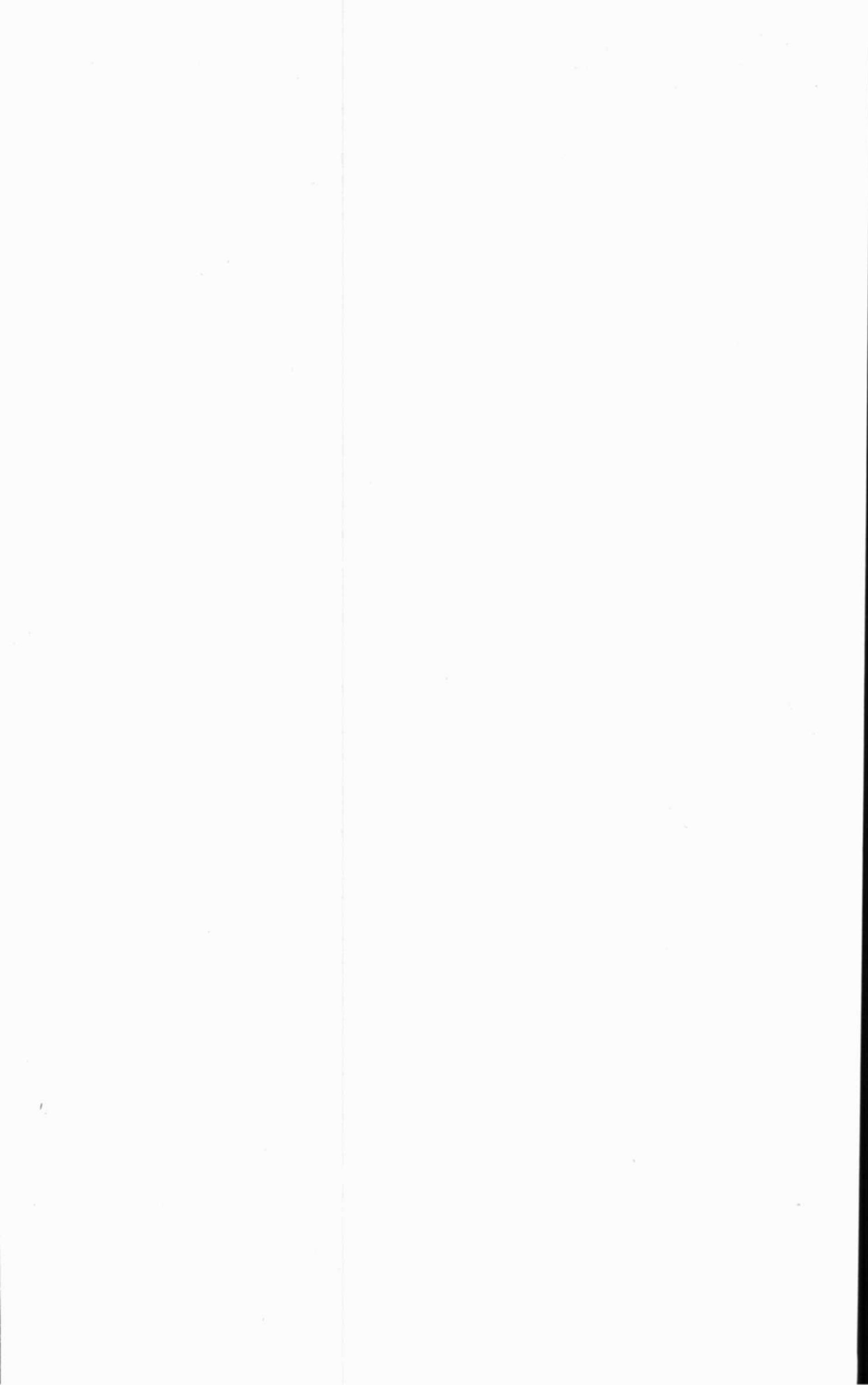
درقسمت Font size (تصویر ۱۱۹ شماره ۲) شما می‌توانید اندازه یا سایز کدهای اسکی را تعیین کنید با انتخاب گزینه Foreground (تصویر ۱۱۹ شماره ۳) از قسمت Colors می‌توانید رنگ کدهای اسکی و با انتخاب گزینه Background (تصویر ۱۱۹ شماره ۴) می‌توانید رنگ پشت زمینه را تغییر دهید. روی OK (تصویر ۱۱۹ شماره ۵) کلیک کنید.

درس چهارم: تولید فایل خروجی

اگر می‌خواهید عکس ایجاد شده را به صورت تصویر با فرمت Gif ذخیره کنید، از منوی File گزینه Save As Picture را انتخاب کنید اما اگر تمایل دارید عکس ایجاد شده را به صورت فایل متنی (txt) ذخیره کنید گزینه Save As را از منوی File انتخاب نمایید. درپنجره بازشده در قسمت File name (تصویر ۱۲۰ شماره ۱) نام مورد نظر به همراه پسوند txt را تایپ کنید برای مثال Sample.txt را تایپ کرده و بر روی Save (تصویر ۱۲۰ شماره ۲) کلیک کنید.


Save As
Save in:
BANK (I:)
3.jpg
My Recent Documents
Desktop
My Documents
My Computer
My Network Places
File name:
Sample.txt
Save as type:
All Files (*.*)
Save
Cancel
١
٢

تصویر ۱۲۰



فصل نهم
چهره نگاری با Faces

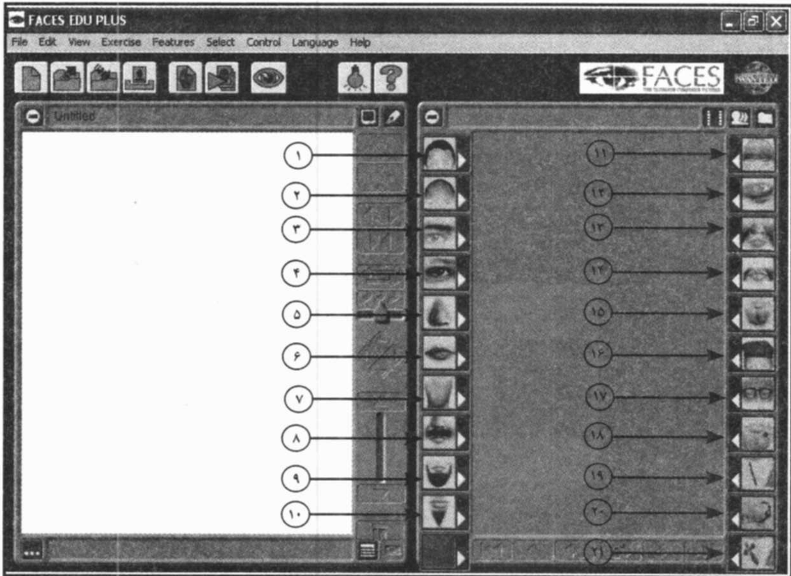
درس اول: طراحی چهره

Faces نرم‌افزاری کامل و قدرتمند برای ساخت چهره می‌باشد. از این نرم‌افزار بیش از ۵ سال است که در ادارات پلیس (در بسیاری از کشورها از جمله ایران) برای تشخیص هویت و چهره‌نگاری افراد مجرم و دستگیری آن‌ها استفاده می‌شود.

ویژگی‌های این نرم‌افزار:

۱ـ دارای ظاهری جدید که به کاربران این امکان را می‌دهد که به سادگی و تنها با چند کلیک و بدون داشتن مهارت قبلی، چهره مورد نظر خود را ایجاد کنند. ۲ـ دارای دیتابیس کامل و شامل بیش از ۴۴۰۰ گونه از جزئیات صورت که با کنار هم قراردادن آن‌ها می‌توان چهره هر فردی را ایجاد کرد. ۳ـ توانایی ساخت چهره‌های آمریکایی، آسیایی، آفریقایی و... ۴ـ توانایی ذخیره و استخراج چهره‌های ساخته شده در فرمت Jpg ۵ـ امکان پرینت و...

پس از اجرای نرم‌افزار با محیط زیر (تصویر ۱۲۱) روبرو می‌شوید.



تصویر ۱۲۱

برای طراحی یک چهره می‌بایست اجزای مختلف صورت را به ترتیب در کنار یکدیگر قرار دهیم تا تصویر چهره مورد نظرمان بدســت آید. برای قراردادن اجزای صورت می‌توانید از دکمه‌هایی که در سمت راست پنجره برنامه قراردارد استفاده کنید که هر یک از این دکمه‌ها یک جزء به خصوص را به نمایش می‌گذارد که به ترتیب از بالا به پایین عبارتند از:

۱ـ Hair (مو)

۲ـ Head Shapes (سر)

۳ـ Eye Brows (ابرو)

۴ـ Eyes (چشم)

۵ـ Noses (بینی)

۶ـ Lips (لب)

۷ـ Jaw Shapes (چانه، فک)

۸ـ Mustaches (سبیل)

۹ـ Beards (ریش)

۱۰ـ Goatees (ریش بزی)

۱۱ـ Forehead Lines (خطوط پیشانی)

۱۲ـ Eye Lines(خط زیر چشم)

۱۳ـ Smile Lines (خط لبخند)

۱۴ـ Mouth Lines (خط دهان)

۱۵ـ Chin Lines (خط چانه)

۱۶ـ Head Wears (کلاه)

۱۷ـ Glasses (عینک)

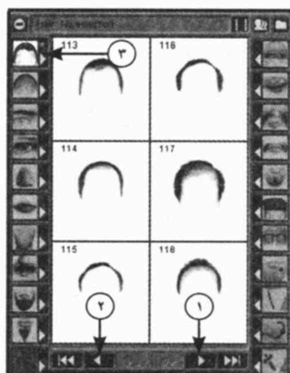
۱۸ـ Moles (خال)

۱۹ـ Scars (جای زخم یا سوختگی)

۲۰ـ Piercing (سوراخ کردن بدن)

۲۱ـ Tattoos (خالکوبی)

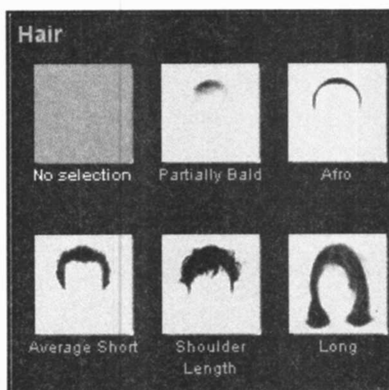
حال برای انتخاب مو ابتدا روی دکمه Hair (تصویر ۱۲۱ شماره ۱) کلیک کنید، سپس از پنجره سمت راست یکی از موها را که به موی شخص مورد نظرتان شباهت دارد، انتخاب نمایید. (تصویر۱۲۲)



تصویر۱۲۲

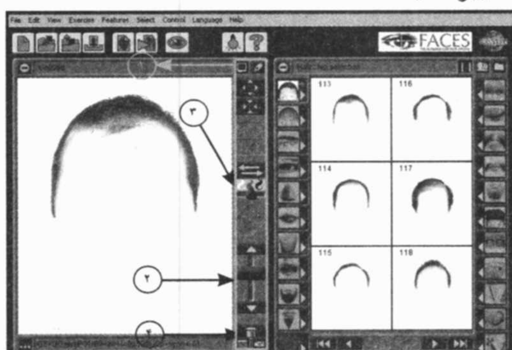
برای مشاهده الگوهای بیشتر از قسمت پایین روی علامت فلش سمت راست کلیک کنید (تصویر ۱۲۲ شماره ۱) و برای بازگشت

نیز روی علامت فلش سـمت چپ کلیک نمایید. (تصویر ۱۲۲ شماره ۲) اگر می‌خواهید سبک‌های مختلفی از مو را مشاهده کنید در کنار دکمه Hair بر روی علامت مثلث کوچک کنار موها کلیک کرده (تصویر ۱۲۲ شـماره ۳) و یکی از سبک‌ها را به دلخواه انتخاب نمایید. همانند موهای کوتاه، بلند، موهای زنانه و... (تصویر۱۲۳)



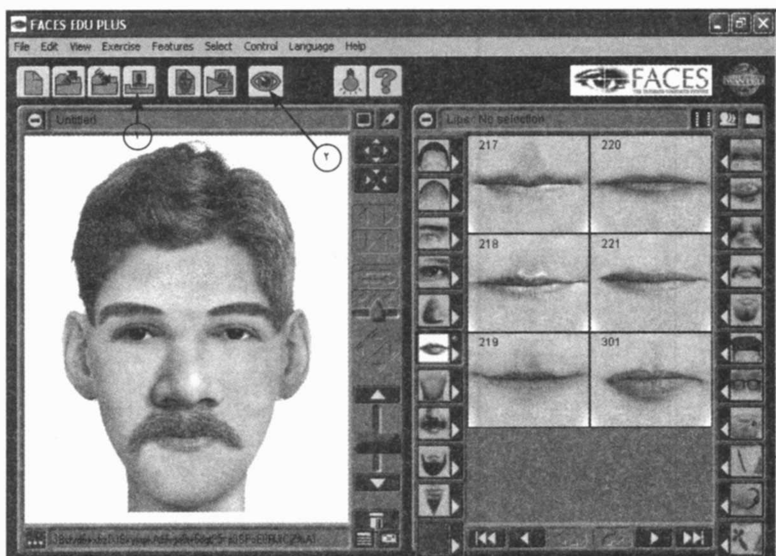
تصویر ۱۲۳

با اسـتفاده از دکمه‌هایی که در کنار گزینه‌ها دیده می‌شود، (تصویر ۱۲۴ شماره ۱) می‌توانید تنظیمات پیش فرض نرم‌افزار را برای جزء انتخاب شده (در اینجا مو) تغییر دهید.



تصویر ۱۲۴

برای مثال با استفاده از دکمه (تصویر ۱۲۴ شماره ۲) می‌توانید مکان مو را بالا یا پایین ببرید و یا با استفاده از دکمه (تصویر ۱۲۴ شماره ۳) می‌توانید رنگ مو را تغییر دهید. در هر یک از قسمت‌ها تنظیمات متفاوتی وجود دارد که خود می‌توانید امتحان کنید و نتیجه را مشاهده نمایید. اگر از مدل مویی که انتخاب کرده‌اید خوشـــتان نیامد و یا اینکه اگر احساس کردید جزئی از صورت اضافی است و باید پاک شود، ابتدا می‌بایست جزء مدنظر را انتخاب کرده ســـپس بر روی دکمه Delete (تصویر ۱۲۴ شـــماره ۴) کلیک کنید تا تصویر پاک شود. همانند این کار را برای سایر اجزا انجام دهید و بقیه اجزا صورت را به ترتیب قراردهید تا تصویر نهایی حاصل شود. پس از طراحی چهره مورد نظر توسط ابزارهای موجود می‌توانید تصویر را به صورت یک فایل Jpg ذخیره کنید و یا از آن پرینت بگیرید. (تصویر۱۲۵)



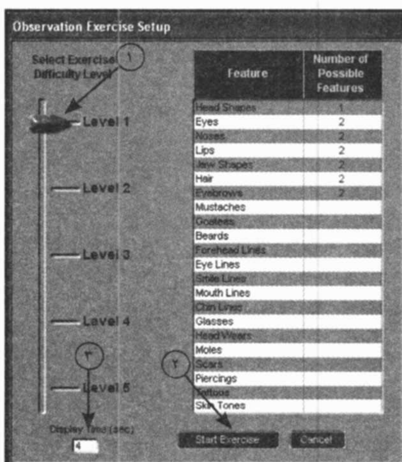
تصویر ۱۲۵

درس دوم: ذخیره تصویر

برای ذخیره تصویر از منوی File گزینه Export را برگزینید و پس از تعیین نام و مکان مناسب برای ذخیره فایل بر روی Save کلیک کنید. برای پرینت گرفتن از تصویر نیز از قسمت بالا گزینه Print (تصویر ۱۲۵ شماره ۱) را انتخاب کنید.

درس سوم: کسب مهارت در چهره‌نگاری

برای اینکه مهارت شما در تشخیص چهره افراد بالا رود و بتوانید با یک نگاه، فرد مورد نظر را چهره‌نگاری کنید، می‌بایست مهارت خود را افزایش دهید و این هم میسر نمی‌شود مگر با تمرین. برای این کار برنامه Faces یک امکان خوب و جالب در اختیار ما قرار داده است. بدین صورت که برنامه، چهره فردی را به مدت پیش فرض ۴ ثانیه به شما نشان می‌دهد که پس از سپری شدن این زمان شما



تصویر ۱۲۶

می‌بایست صورت شخص را چهره نگاری کنید. برای این کار از قسمت بالا بر روی کلید Start Observation Exercise (تصویر ۱۲۵ شماره ۲) کلیک کنید. یکی از Level ها را به دلخواه انتخاب کرده (تصویر ۱۲۶ شماره ۱) و روی دکمه Start Exercise کلیک کنید. (تصویر۱۲۶ شماره ۲)

در قسمت Display Time (تصویر ۱۲۶ شماره ۳) می‌توانید مدت زمان نمایش چهره فرد را تنظیم کنید. به عبارت ساده‌تر پس از سپری شدن این زمان شما می‌بایست کار خود را شروع کنید.

نکته ...
هر چه میزان Level ها بالاتر باشد، چهره نگاری فرد نیز سخت‌تر می‌شود به عبارت دیگر شما می‌بایست اجزای بیشتری از صورت را ترسیم کنید.



فصل دهم
خلق تصاویر فانتزی با Fun Photor

درس اول: انتخاب الگو

این نرم‌افزار قابلیت‌های جدیدی نسبت به ابزارهای ویرایش تصویر معمولی در اختیارتان قرار می‌دهد که کمی سرگرم کننده‌تر هستند. برای مثال می‌توانید سر یک سگ را بر روی بدن انسان قراردهید و یا اینکه سر خودتان را در پوستر یک فیلم به شکلی طبیعی به جای سر یکی از بازیگران بگذارید. واسط کاربری زیبا و ساده FunPhotor به شما کمک می‌کند تا با گذراندن چهار مرحله ساده، تصاویری جالب و جذاب خلق کنید. در ابتدا شما الگو یا قالب مورد نظر خود را در موضوعاتی چون ورزش، فیلم، کارتون و... انتخاب می‌کنید. سپس تصاویر مورد نظر خود را انتخاب خواهید کرد. بعد از این دو مرحله می‌توانید تصاویر انتخابی را بر روی قالب انتخابی ویرایش کنید و به نتیجه دلخواه خود برسید. برای مثال می‌توانید چهره‌ها یا سرها را بکشید، تصاویر را نزدیک یا دور کنید، بچرخانید، روشنایی، تضاد و تیزی لبه‌های آن‌ها را تغییر دهید و...

در ابتدا برنامه را اجرا کنید

نکته ...

پس از اجرای نرم‌افزار، یک تصویر روی صفحه نمایش ظاهر می‌گردد که می‌بایست بر روی تصویر یکبار کلیک کنید تا وارد محیط نرم‌افزار شوید (تصویر ۱۲۷) برای خروج از نرم‌افزار نیز باید به همین صورت عمل نمایید.



تصویر ۱۲۷

پس از اجرای برنامه با پنجره زیر (تصویر ۱۲۸) روبرو می‌شوید. حال مرحله اول (تصویر ۱۲۸ شماره ۱) را انتخاب کنید.



تصویر ۱۲۸

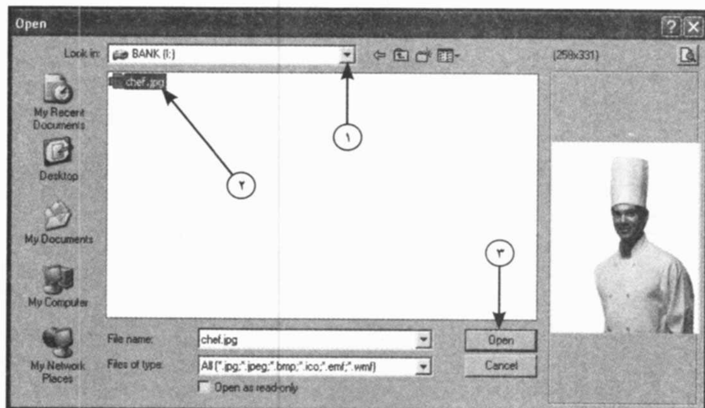
در مرحله اول می‌بایست الگوی خود را انتخاب کنید. منظور از الگو عکسی است که می‌خواهید به جای آن، عکس خود یا عکس دیگری را قراردهید. در قسمت Template می‌توانید الگوی خود را از میان موضوعات

دلخواه همچون کارتون، ورزش، حیوانات، پوستر و... انتخاب کنید. برای مثال Funny را انتخاب نمایید. (تصویر ۱۲۹ شماره ۱)

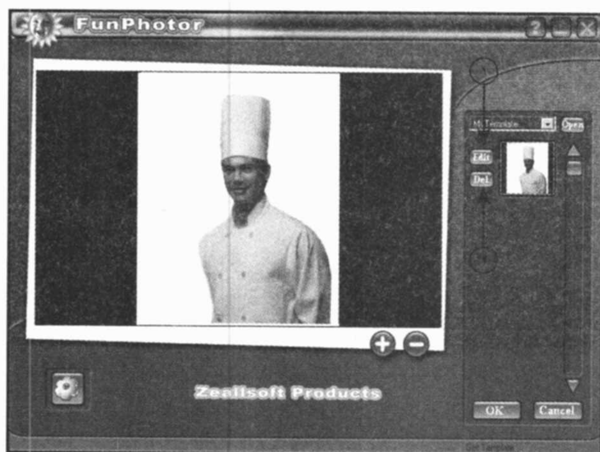


تصویر ۱۲۹

پس از انتخاب الگو با کلیک بر روی دکمه Edit (تصویر ۱۲۹ شماره ۲) می‌توانید محدوده انتخاب شده توسط نرم‌افزار را تغییر دهید. اگر از Templateهای موجود راضی نبودید، می‌توانید عکس دلخواهی را وارد برنامه کنید برای این منظور روی دکمهOpen (تصویر ۱۲۹ شماره ۳) کلیک کنید و عکس مورد نظر خود را وارد محیط برنامه نمایید. (تصویر ۱۳۰ مراحل انجام این کار را نشان می‌دهد) پس از انتخاب آن، عکس درون محیط نرم‌افزار باز می‌شود. (تصویر ۱۳۱)



تصویر ۱۳۰



تصویر ۱۳۱

درس دوم: انتخاب محدوده صورت

بـا کلیک روی گزینه Edit (تصویر ۱۳۱ شـماره ۱) می‌توانید محدوده صورت را انتخاب کنید. با این کار پنجره زیر (تصویر ۱۳۲) باز می‌شود.

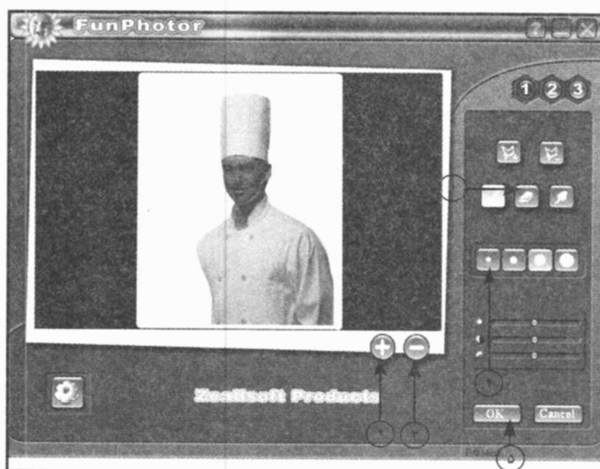
نکته ...
با کلیک روی دکمه Del تصویر از محیط نرم‌افزار پاک می‌شود. (تصویر ۱۳۱ شماره ۲)



تصویر ۱۳۲

حـــال باید اطراف صورت را به کمک یکی از ابزارهای موجود انتخاب کنید. بهترین ابزار برای انتخاب محدوده صورت Brush است. آن را انتخاب کرده (تصویر ۱۳۲ شـــماره ۱) و شروع به رنگ کردن صورت نمایید. برای ایـــن کار بـــر روی صورت رفتـــه، کلیک کرده و در حالیکـــه ماوس را نگه داشـــته‌اید به اطراف بچرخانید تـــا کل صورت رنگ شـــود و به رنگ آبی درآید.(تصویر ۱۳۳)

نکته ...
اگر در رنگ کردن قســمتی از تصویر دچار اشــتباه شــدید، می‌توانید از پاکن استفاده کنید. (تصویر ۱۳۳ شماره ۱)



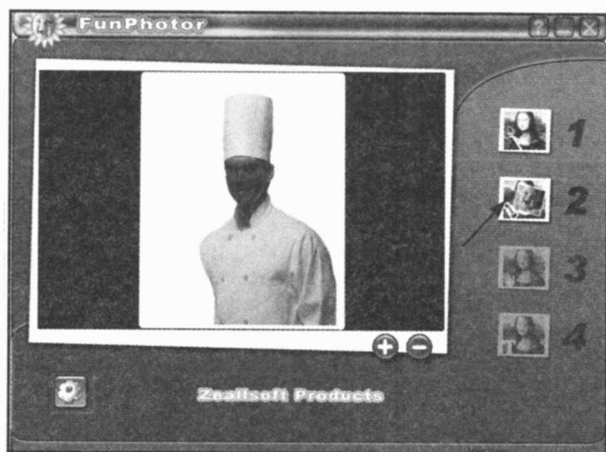
تصویر ۱۳۳

نکته ...

برای بزرگ‌نمایی تصویر از دکمه (تصویر ۱۳۳ شماره ۲) و برای کوچک‌نمایی از دکمه (تصویر ۱۳۳ شماره ۳) واقع در پایین تصویر استفاده نمایید. برای بزرگ و کوچک کردن اندازه قلم‌مو نیز می‌توانید از دکمه‌های دایره ای شکل (تصویر ۱۳۳ شماره ۴) که در سمت راست تصویر قرار دارد، استفاده کنید. پس از رنگ کردن محدوده صورت بر روی OK (تصویر ۱۳۳ شماره ۵) کلیک کنید.

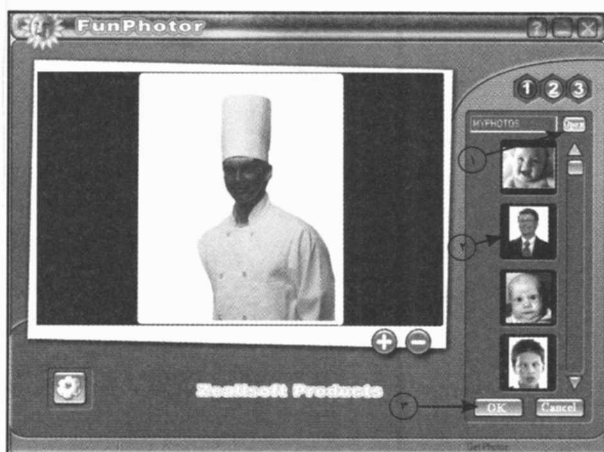
درس سوم: وارد کردن عکس

بر روی دکمه شماره ۲ (تصویر ۱۳۴) کلیک کنید تا وارد مرحله دوم‌شویم.



تصویر ۱۳۴

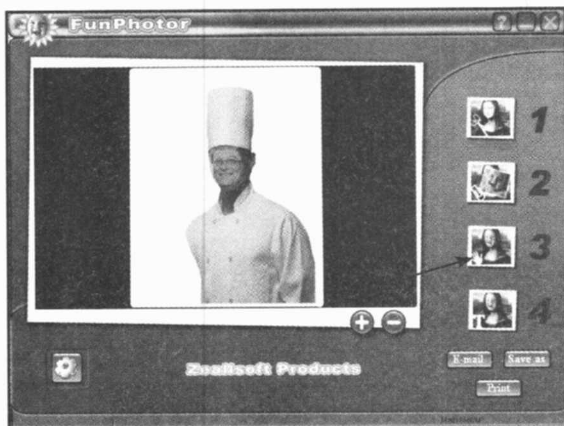
حال بر روی دکمه Open (تصویر ۱۳۵ شماره ۱) کلیک کرده و عکسی را که می‌خواهید بجای سر این تصویر قراردهید، وارد محیط برنامه کنید همچنین می‌توانید از یکی از عکس‌های موجود در نرم‌افزار نیز استفاده کنید برای مثال روی تصویر مشخص شده (تصویر ۱۳۵ شماره ۲) کلیک کنید و در انتها بر روی OK (تصویر ۱۳۵ شماره ۳) کلیک نمایید.



تصویر ۱۳۵

درس چهارم: اعمال تنظیمات

با انتخاب دکمه ۳ (تصویر ۱۳۶) پنجره‌ای ظاهر می‌شود.



تصویر ۱۳۶

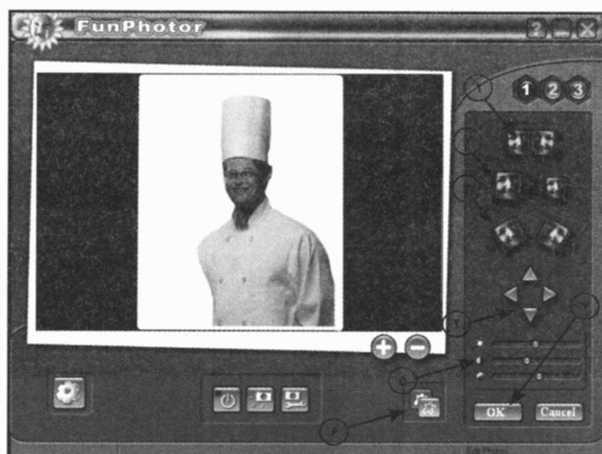
در سمت راست این پنجره ابزارهای مختلفی برای ویرایش تصویر وجود دارد که به کمک آن‌ها می‌توانید چهره یا سر را بکشید. تصویر را نزدیک یا دور کنید، بچرخانید، روشنایی، تضاد و تیزی لبه‌های آن را تغییر دهید و ...

برای مثال به کمک دکمه‌هایی که در تصویر ۱۳۷ شماره ۱ مشخص شده‌اند، قادر خواهید بود که جهت صورت را به چپ و یا راست تغییر دهید. با استفاده از دکمه‌های (تصویر ۱۳۷ شماره ۲) می‌توانید تصویر صورت را کوچک یا بزرگ کنید و یا اینکه تصویر را نزدیک یا دور ببرید. در صورتیکه بخواهید تصویر صورت را به جهت‌های راست و یا چپ بچرخانید، می‌توانید از دکمه‌های (تصویر ۱۳۷ شماره ۳) استفاده کنید. دکمه‌های (تصویر ۱۳۷ شماره ۴) برای حرکت تصویر به جهت‌های مختلف کاربرد دارد. اگر بخواهید روشنایی، تضاد و تیزی لبه‌های تصویر را تغییر دهید، می‌توانید از دکمه‌های لغزنده (تصویر ۱۳۷ شماره ۵) استفاده کنید.

نکته ...

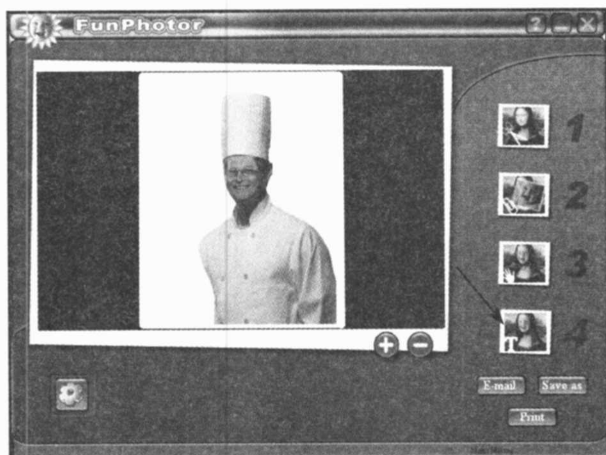
اگر در انتخاب محدوده صورت دچار اشتباه شدید و خواستید محدوده بیشتری از تصویر را انتخاب کنید و یا از محدوده انتخاب شده بکاهید، می‌توانید از دکمه (تصویر ۱۳۷ شماره ۶) که در پایین پنجره قرار دارد، استفاده کنید. با کلیک روی این دکمه به مرحله انتخاب محدوده صورت منتقل می‌شوید (تصویر ۱۳۳) و با کلیک مجدد بر روی این دکمه، به همین مرحله باز خواهید گشت.

پس از اعمال تنظیمات لازم و رسیدن به نتیجه دلخواه، روی OK کلیک کنید. (تصویر ۱۳۷ شماره ۷)



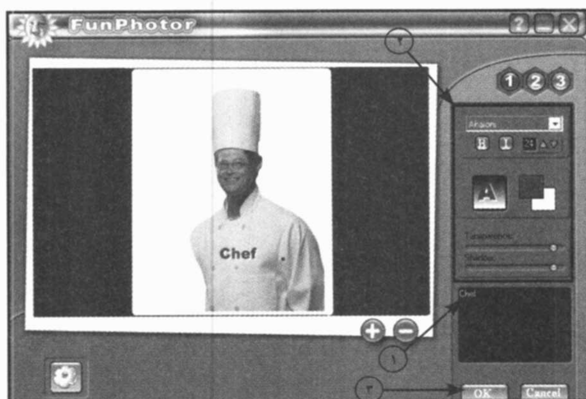
تصویر ۱۳۷

با کلیک روی دکمه ۴ (تصویر ۱۳۸) می‌توانید در صورت تمایل متن دلخواهی را به تصویر اضافه کنید.



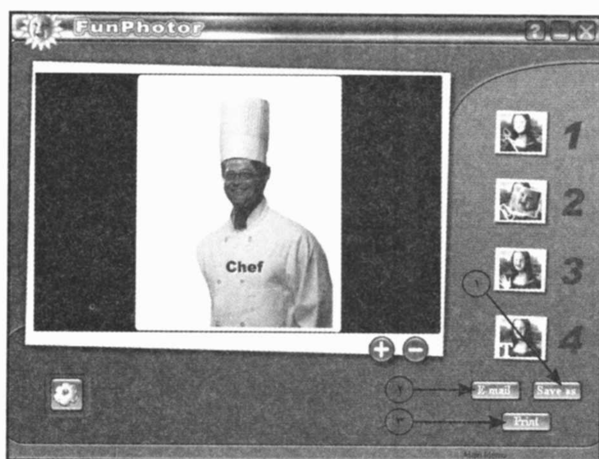
تصویر ۱۳۸

برای این منظور در قسمت مشخص شده در تصویر (تصویر ۱۳۹ شماره ۱) متن دلخواه خود را تایپ کنید سپس بر روی عکس رفته و آن را در جای مناسب خود قراردهید. به کمک ابزارهایی که در تصویر (تصویر ۱۳۹ شماره ۲) مشاهده می‌کنید، می‌توانید سایه، رنگ، اندازه متن و... را به سلیقه خود تغییر دهید. پس از اتمام کار روی دکمه OK (تصویر ۱۳۹ شماره ۳) کلیک نمایید.



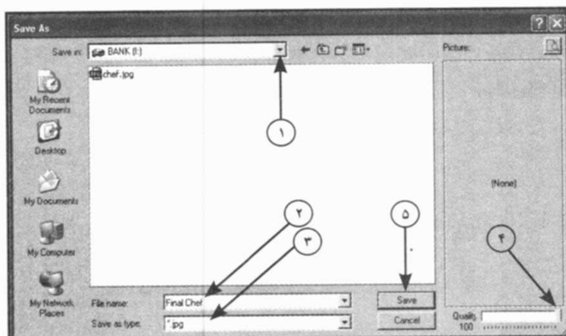
تصویر ۱۳۹

مرحله پایانی مرحله ذخیره تصویر می‌باشـــد. برای این کار روی دکمه Save As (تصویر ۱۴۰ شماره ۱) کلیک کنید تا پنجره Save As باز شود. اگر می‌خواهید عکس تهیه شـــده را از طریق Email برای دوستانتان ارسال کنیـــد، بـــر روی دکمه Email کلیک نمایید (تصویر ۱۴۰ شـــماره ۲) و اگر می‌خواهید از عکس تهیه شـــده Print بگیریـــد، بر روی دکمه Print کلیک کنید. (تصویر ۱۴۰ شماره ۳)



تصویر ۱۴۰

در پنجره باز شـــده محل ذخیره تصویر را مشخص کرده (تصویر ۱۴۱ شماره ۱) و پس از تعیین نام (تصویر ۱۴۱ شماره ۲) و فرمت مناسب برای ذخیره تصویر (تصویر ۱۴۱ شماره ۳) کیفیت تصویر را تعیین نمایید (تصویر ۱۴۱ شـــماره ۴) در انتها بر روی دکمه Save کلیک کنید تا تصویر ذخیره گردد. (تصویر ۱۴۱ شماره ۵)



تصویر ۱۴۱

سخن آخر

این نرم‌افزارهای کوچک و مفید بسیار فراوانند. اکثر آن‌ها هم بسیار ارزان یا رایگان هستند. تقریبا برای انجام هرکاری می‌توانید با کمی جستجو در اینترنت، نرم‌افزار مفیدی بیابید. مزیت این ابزارها این است که کاربری بسیار ساده‌ای دارند و امکانات و قالب‌های آماده زیادی نیز در آن‌ها گنجانده شده که این برای کاربران مبتدی بسیار مفید است. امیدوارم مطالعه این کتاب سرآغازی باشد برای شما تا به این گونه نرم‌افزارها علاقه‌مند شوید و بتوانید از آن‌ها برای حل مشکلاتتان بهره بگیرید. امید است که این کتاب توانسته باشد گامی موثر در جهت برانگیختن علاقه نوآموزان و دانشجویان این مرز و بوم و گسترش فعالیت‌های نوین برداشته باشد. در آخر از همه علاقه‌مندان، اساتید و خوانندگان تمنا داریم برای پربار شدن این مجموعه، ما را از نظرات ارزشمند خود بی نصیب نگذارند.

برای ارتباط با ما می‌توانید به انجمن گفتگوی کلید در آدرس www.kelid.ir/forum مراجعه کنید و پس از عضویت، با ما در ارتباط باشید.

سخنی با خوانندگان

روزی کـه تألیف و نگارش مجموعه کتاب‌های **کلید** را آغـاز کردیم، انتظار موفقیت مجموعه را داشتیم؛ زیرا برای خود اهداف بزرگی ترسیم کرده بودیم. ولی مجموعه **کلید** و موفقیتش از اهداف ما هم بزرگتر بود. اگر احیاناً یکی از اولین کتاب‌های **کلید** را در دست داشته باشید، می‌بینید که هدف اولیه ما تولید ۴۰ جلد کتاب در زمینه آموزش کامپیوتر بود. می‌خواستیم وقتی به این هدف رسیدیم، تصمیم بگیریم که آیا کارمان را ادامه دهیم یا خیر. اما روزی که این هدف محقق شد، مجموعه با چنان سرعتی در حرکت بود و تقاضای شما دوستان برای کتاب‌های جدید چنان هیجانی در ما ایجاد کرده بود که حتی لحظه‌ای درنگ نکردیم و تولید کتاب‌های جدید را ادامه دادیم. تاکنون موفقیت ما بسیار بیش از آنی بوده که در اهداف اولیه برای خود ترسیم کرده بودیم. ولی واقعیت این است که هیچ راهی به آسـانی طی نمی‌شـود. مجموعه **کلید** نیز سختی و فراز و نشیب‌های بسیار را طی کرده تا به اینجا رسیده است. همانطور که در ابتدای راه، ما با اتکا به نظرسنجی از کتابخوان‌ها کارمان را شروع کردیم، در ادامه نیز قصد داریم به همین شیوه ادامه دهیم و این امر بدون کمک شما دوستان میسر نمی‌شود. در این راسـتا دو خواهش از شـما داریم. چکیده این دو خواهش این است: خوبی‌های ما را به دیگران بگویید و بدی‌هایمان را به خودمان.

۱. لطفاً نظر خود را برای ادامه کار برایمان بنویسید. بگویید تا اینجای کار کتاب‌های **کلید** چه ضعف‌ها و نارسایی‌هایی داشته‌اند. آیا مشکلی در متن، روش آموزشی، حجم کتاب‌ها، قیمت و... می‌بینید؟ هر ضعفی را مشاهده می‌کنید و هر پیشنهادی برای بهبود کتاب‌های **کلید** دارید برایمان بنویسید. یک برگه پست جواب قبول در انتهای کتاب برایتان در نظر گرفته شده. لطفاً آن را جدا کنید و پس از تکمیل برایمان ارسال کنید. اگر برگه به اندازه کافی جا ندارد، می‌توانید برگه‌های دیگری به آن ضمیمه کنید. نیازی به چسباندن تمبر نیست. فقط کافی است برگه را به صندوق پست بیندازید.

۲. همانطور که می‌بینید قیمت کتاب‌های **کلید** نسبت به کتاب‌های موجود در بازار مناسب و معقول اسـت. ما سعی می‌کنیم در تولید کتاب حداقل سـود را برای انتشارات در نظر بگیریم تا بتوانیم کتاب‌ها را ارزان به دست شما برسانیم. ولی این کار باعث شده که سود کم کتاب‌ها، عملا توانایی تبلیغات را از ما سلب کند. از آنجا که از ابتدای کار بهترین مبلغین کتاب‌های **کلید** خوانندگان آنها بوده‌اند، اکنون هم از شما می‌خواهیم که پس از مطالعه کتاب، اگر آن را مفید یافتید، به دوستان و آشنایان توصیه کنید کتاب‌های **کلید** را تهیه و مطالعه کنند. اگر واقعاً کتاب **کلید** را مفید می‌دانید این توصیه هم به نفع دوست شماست و هم به ما در ادامه راهمان کمک می‌کند.

از شما به دلیل همکاری و همفکریتان تشکر می‌کنیم و سعی داریم با تهیه کتاب‌هایی هر چه بهتر، لطفتان را جبران کنیم.

موفق و پیروز باشید.